GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年12月下

定价9.80元

真·三国无双5

实况足球 胜利十一人11

「热门新作特报」眞·風神制作

希魔复活/灵魂能力传奇/人面鱼2/恶魔城X 血之轮回

蜘蛛侠 敌友难分/美丽块魂/虹吸战士 洛根之影



PS3失败的理由!

回顾新主机商战全貌
记述从梦想到深渊的转变

「总力企划」

游戏还能多暴力?
暴力游戏走向大揭秘

「彻底攻略」

最终幻想战略版A2
新天魔界·混沌世纪 愿望
元素圣兽 五柱神之谜



DVD 70分钟满载

全剧情欣赏:天剑
幕后秘闻:光环3
特别直击:罪恶工具2

豪华别册附送《WiiMe》

ISSN 1006-5032
24>
9 771006 503000

「人气连载精彩专栏」爱PSP/名越武艺帖/开发者之路
猎人生活杂记薄/战国英杰传/个人专栏



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用
方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200
多款素质优秀的游戏，如
果不知道玩什么就赶快来
看看吧！
全国热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

短短数月之间
一个曾经辉煌的传说
正在逐渐消散

PLAYSTATION3
不承认失败的旅途
还能走多远？



名为PS3的神话初现之时
制造者们毫不吝惜自己的赞誉
被光环笼罩的雄心
展现出桀骜不驯的霸气

这是一部承载了梦想的主机
浸透着业界精英们的心意
在风雨兼程的旅途之后
人们渴望看到它闪亮的足迹

可是，理想终须由现实承载
游戏业界禁不起游戏
钟鸣鼎食一朝散尽
我们必须面对眼前的诧异……

PLAYSTATION3的历史沿革

PS3虽然才发售一年，但人们对它的关注早在数年前就已开始。想看清PS3的命运历程，就必须回溯SCE从策划、研发、宣传到发售这部主机的整个过程。和其它业界中的重头产品一样，PS3经历了初期策划与宣传、重点发布与发售、售后经营等几个时期。不过，PS3在这些时期中的表现有着与众不同的特点。由于“PS2后继机种”的名衔，PS3在初期策划的数年间一直被神奇的光环所笼罩，但在后来的市场局势变化中，这种光环逐步被现实所取代，厂商方针的逐步转化和用户认识的逐步转变鲜明地显示出了游戏市场竞争的残酷本质。在本页与下页中，我们制做了PS3迄今为止的大事年表。通过这个年表，可以清晰看到PS3在业界竞争中留下的每一个足迹。

充满传奇色彩的开始

在2006年以前，PS3基本是以“业界新宠儿”姿态存在于市场上的。令人眼花缭乱的新技术情报和高端合作信息不断飞进人们的视野，软件商也纷纷宣布加盟。当时的PS3，是一幅“一路顺风”的景象。

2001 · 2004 · 2005 · 2006

2001年3月9日
次世代主机计划，始动

索尼电子娱乐（SCE）和IBM、东芝发表联合声明，表示将携手开发面向高速网络化时代的超级处理器，这是与PS3相关的最初动向，但当时还没有信号表明该项合作的成果会应用在新主机中。2002年4月2日，这三家企业再次联合发布了将就尖端半导体制造加工技术的研发进行合作的消息。



↑三方联合的战略构想是PS3技术构架的起点。

在市场状况平稳之时 为下一步棋做准备

2001年初正是Play Station2（PS2）刚刚在市场上站稳脚跟的时期。3月末，PS2的全球出货台数超过1000万台，市场状况良好。同时，CAPCOM于1月下旬发售的《鬼武者》成了PS2上第一款销量过百万的大

PLAYBACK

作，软件领域的世代过渡逐渐成形。此时的SCE开始着眼于技术延展问题，希望为下一步的市场延续做好准备。

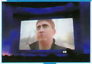


2004年9月21日
蓝光采用决定

SCE正式宣布次世代PS主机将搭载Blu-ray Disc的消息。

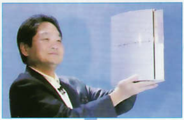
2005年2月8日
Cell正式发布

SCE、IBM和东芝首次公开发表了合作开发中的Cell芯片。



2005年5月17日
PS3的名称首次公开

PS3正式发表。几天之前，微软也发表了Xbox360。新主机的相继发表，使人们的目光开始移向下一个世代。此时，PS2的全球出货量已经接近9000万台。



2006年3月15日
突如其来的发售延期

在“PS商业论坛2006”上，原定于2006年春发售的PS3宣布延期至2006年11月发售，但并未公布具体发售日。

2006年5月9日
发售信息的公开

在“E3 2006”上，PS3的两种机型及发售日、价格正式发表。

2006年9月6日
欧版宣布延期

SCE宣布欧版PS3延至2007年3月发售，年内出货量向下修正。

2006年9月22日
20GB版PS3宣布降价

SCE宣布调整搭载20GB硬盘版本的PS3在日本国内的售价，从原定的62790日元下调至49980日元。SCE同时公布，20GB版和60GB版都将搭载1.3版本的HDMI。本次发表中并没有提及60GB版价格的变化。此时距日版PS3的发售日已不到两个月。



2006年11月11日
PS3主机在日本正式发售

两种PS3机型在日本正式发售，60GB版实行开放价格。由于PS3发售前，Blu-ray Disc的主要原件蓝紫色激光二极管大量生产失败，PS3的初期供货量严重不足，发售日当天仅出货9万台，所有零售点迅速销售一空。在其后数周中，每周供货量为3至4万台，完全跟不上市场需求。



↑SCE高层亲临拥挤不堪的PS3日版首发现场。

PS3方针问题表面化 赔本销售前景存疑

日版PS3发售前后，Merrill Lynch日本证券公司对其制造成本进行了评估：生产一台60GB版PS3的成本约为85000日元。根据这项核算，SCE每销售一台60GB版的PS3，就要亏损至少25000日元。虽然生产环境

PLAYBACK

改善后成本会得到抑制，但该证券公司认为，这种成本高于售价的状况大约会持续到2010年年初。



2007年1月16日
全球出货量达到200万台

1月中旬，PS3在日本的出货量超过100万台，全球出货量超过200万台，而这个数字是SCE原本预计在2006年年内达成的。索尼于2月份发表了2007年之后3年的半导体事业中期计划，大幅削减了游戏事业的设备投资额，并取消了针对"Cell"下一代产品进行研发的大型投资。



↑欧美市场在PS3的市场推广中起着支柱作用。

软件开发费用成难题 市场差距开始拉大

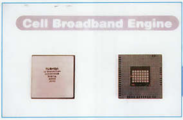
PS3实际发售后，很多当初宣布加盟的软件商都选择"按兵不动"，这是因为，PS3软件开发的现实环境过于严酷。一方面，价格的高昂和供货不足严重影响了PS3的普及速度，软件的销量难以得到保障；另一方面，PS3平台的开发难度太高，费用甚至达到PS2平台的数倍。这两方面的难题造成PS3软件链延展困难。

PLAYBACK



2007年10月18日
索尼出售Cell生产设备

10月初，有消息称索尼正在和东芝就出售Cell芯片生产设备的事宜进行商谈，这个消息在10月18日得到证实。今后，Cell将由索尼和东芝共同出资的新公司负责制造。



新社长对"PC论"的否定

久多良木健的"PS3不是游戏机，而是个人电脑"如今已经成为业界名言，很多人都曾引用这句话来批评SCE的PS3战略。2007年6月，新上任的平井一夫在接受采访时明言"PS3是一台游戏机"，这在事实上否定了久多良木时代的方针。

2007年10月末 征途仍然在继续

最新数据显示，10月下旬PS3的全球销售量已经突破500万台。

2007.1

2007.6

2007.10

2007年3月23日 多地区版本发售

PS3主机在欧洲、中东、非洲、澳大利亚等地区和国家发售。

2007年6月16日 80GB版主机在韩发售

搭载80GB硬盘的韩版PS3主机发售。韩版主机除搭载了容量更大的硬盘外，规格与各种机能都与欧版60GB主机相同。

2007年10月10日 40GB版在欧先行发售

PS3的40GB版新机型在欧洲先行发售，价格为399欧元。由于欧洲原本只有599欧元的60GB机型，价格下降幅度相对较大。

2007年9月20日 PS3新手柄正式发表

平井一夫在"东京游戏展2007"上进行基调演讲，发表了同时搭载震动机能和六轴检出机能的新手柄"Dual Shock3"。

2006年11月17日
美版PS3主机发售

PS3主机在北美正式上市，20GB版售价为499美元，60GB版售价为599美元，供货不足的状况依然存在。在发售后的一个月内，北美发生了数起偷盗、抢劫PS3主机的事件，引起了社会的广泛关注，舆论的讨论之声此起彼伏。



2007年4月27日 SCE首席职位更替

SCE发表人事任免令，宣布平井一夫于6月19日正式就任SCE社长兼小组CEO，原CEO久多良木健就任名誉会长。

2007年10月9日
低端新机型加盟PS3阵容

SCE专门进行消息发表，宣布经过重新配置的40GB版PS3主机将于11月11日在日本上市。新机型搭载的硬盘容量为40GB，取消了与PS2的软件互换机能及SACD播放能力，但拥有原20GB版机型不具备的无线LAN机能，除原本的黑色外壳外，还有另一种钛白色的新色版本同时上市。



↑新机型的登场不知能为PS3带来什么转机。

各地区主机相继降价 SCE重整市场战略

2007年中期之后，世界各地的PS3零售价开始陆续下调。7月9日，美版60GB版主机的零售价在美国下调至499美元，在加拿大下调至549美元。10月7日，欧版60GB主机的零售价下调至499欧元。10月9日，伴随着新机型的发表，日版20GB主机的零售价下调至44980日元，60GB主机的零售价从开放价格改为54980日元。

PLAYBACK



CHECK 市场形势严峻已成事实

2007年4月23日，SCE宣布建立蓝紫色激光二极管月产量170万个的生产体制，希望重新整理PS3的市场运作局面。在随后的几个月中，SCE进行了在各地调低价格、研发新机型等工作。6月，在有关媒体对刚刚上任的SCE社长兼CEO平井一夫进行采访时，平井宣称"将在年内使PS3上的软件数量达到200款"。不过，从第三季度显示的情况来看，这个目标能否达成存有很大疑问。事实上，今年在PS3上发售的游戏当中，很多都是和Xbox360版同时发售的跨平台软件，这种倾向在欧美厂商的游戏中尤为明显。Xbox360在欧美的市场份额比PS3大很多，厂商这样做是为了分散高成本所造成的风险。但这样一来，很多游戏都是以Xbox360的机能作为标准来开发的，体现不出PS3独有的价值。除此之外，还有很多原来发表在PS3上的游戏"改弦易辙"，于10月上旬宣布转移到Wii上的《怪物猎人3》就是典型的例子。PS3想摆脱当前的不利局面，并不是那么容易。

没有不败的神话，PS3王者末路。

前言

在次世代大战中PS3的颓势越发明显，人们开始沸沸扬扬地讨论这个王者后裔为什么会失败。想想真是可怜，这些讨论发生在PS3发售不到一年的时间。日本出版商晋游社日前出版了一本由宅男系作家多根清史（Continue杂志的编辑）所编著的新书《PS3为什么会失败？》，深度解析了为何PS3会从刚开始的万众瞩目沦落到现在的玩家不买账，第三方软件商不搭理的窘境。作者以专业的角度从SONY集团内部的权力斗争，PS3错误的产品定位、失焦的行销手法、超出常规的高价格……等来解析PS3的失败原因。多根清史的《PS3为什么会失败》上架日本Amazon.jp后排名一路攀升，目前位列第九位。本书不光从SCE上寻找PS3的失利更从索尼多年弊病的积累上找出了其必然失败的原因，最后，《PS3为什么会失败》仅代表日本作者多根清史的观点，并非本刊立场。



日本人内心深处是很喜欢索尼这个企业的。特别热爱索尼产品的人被戏称为“索尼信徒”，那么是否还存在类似的“松下信徒”？其实，在家电业，比起是哪个厂商制造，更重要的还是产品的好坏，不过还没有哪家厂商像索尼那样出产的商品引起过无数的争议。

以前在美国，说起“日本制造”就意味着便宜没好货，都是一些粗制滥造品，这样的屈辱历史在昭和30年随着索尼的半导体收音机的面世而变，几乎是在一夜之间“日本制造”＝“价廉物美”，然后“世界的索尼”“技术的索尼”成为了日本的骄傲。

但人心就是难测，喜怒无常，就好像朝思暮想地想进东京大学的人，最后没考上有些人就特别仇视东大毕业的高级官僚，这样的事会发生在索尼身上嘛？

索尼制造的最新次世代游戏机PS3所遭受的失败



并不是这样。PS3并没有像索尼预想那样的大卖，数字摆在那儿是无法回避的现实，虽然听起来不入耳，但再这样下去索尼毫无疑问会在这场次世代游戏主机大战中完败。索尼到底发生了什么？

PS3的销售不振，很多人认为是PS系列主机的生父——久多良木健太过执着于硬件机能的提高，高价格也超出了人们的心理底线，但这就是索尼一直以来的风格啊，索尼的历史就是沿着这样的发展道路走来的。伟大的创造者盛田昭夫曾号召“软件与硬件相融合”，但在出井伸之（原索尼会长兼CEO）手中索尼更偏向于软件，导致硬件方面逐渐落后，而这次PS3的问世是不是可以说索尼又回到了那个当年的“技术的索尼”？

试想如果没有PS和PS2，那么游戏产业的发展也许会非常滞后。NDS、Wii、XBOX360的出现绝对不会是在今时今日，因为没有PS产品，游戏产业不会进化得这么快。在此我们将回顾索尼在游戏业的辉煌历程，探讨今日PS3的艰难处境，如能给予读者对今后游戏业的发展以一点启示或引起一些思考，我们将不胜欣慰。

第一章 三个月内一决胜负

PS3生父久多良木健与庶民感觉的分歧

PS3的20GB版，也就是两种PS3套装的简装版，含税价格是62970日元。在PS3正式发表的2005年5月之后一年的E3展上，索尼公布了PS3的价格，当时在场人员的感受是“6月的暑气一扫而光，取而代之的是一阵阵莫名的寒意”。

作为参考我们提供这样一组数据，PS3的前辈PS和PS2首发价格都是39800日元，身为元祖的国民游戏机FC的首发价格是14800日元，之后继承“任天堂天下”的SFC价格是25000日元，虽然参照不同年代物价不一样，但肯定的是，PS3作为一台游戏机开创了一个超出常识的价位。

关于这个价格SCE社长兼集团CEO的久多良木健说过这样一句话——“也许太便宜了”。

“这就是PS3的价格，是定得高了还是低了，我希望消费者不要把PS3仅仅看成一台游戏机。因为PS3是独一无二的，有其它主机不可望其项背的优势。打个比方，区别就好像是去高级餐厅与普通食堂用餐一样，其中的差别是显而易见的，这看起来是个糟糕的例子，因为有点极端，但事实如此！这就是一台游戏机到底能做些什么？它的价值何在？我认为能提供给消费者前所未有体验的优秀游戏机，价格不是问题。初代PS发售时还有PS2发售时，人们都抱怨价格高了。但一旦上市后是怎样的局面呢？是疯狂的热销，空前的受追捧。我们的PS3将带来真正的高清，便利的网络，将带给玩家真正的次世代游戏体验。所以，我认为和PS、PS2一样，喜欢游戏的人百分之一百会购买我们的PS3。”

以上就是久多良木健的“高级餐厅”的讲话。之后这个讲话在网络上广为流传，使用的场合多为敲打PS3。这是一个贫富差距在世界各地都逐渐加大的“等级社会”，是一个再怎么拼命工作、再怎么拼命工作都不可能丰衣足食的社会，绝大多数人都是为了生活奔波的“底层”，久多良木健这样的精英意识强烈的发言，招来大众的反感就不难想像了。

如果换一个说法，不知久多良木健会用怎样的辞藻。“高级餐厅”的确是一个非常不合适的比喻，人们只是记住了这个餐厅的最低门票超过了6万日元。

关于“PS、PS2发售时人们也抱怨价格太高”，久多良木健本意想以此为PS3带来一些有利的声援，但这说法也是站不住脚的，这两台机器当初都是39800日元的价格发售，比PS3的20GB版也整整便宜了2万日元。初代PS发售的1994年，当时一张游戏软件的价格就是惊人的一万日元！把游戏软件与硬件一对比，确实相当便宜，就我个人所知当时很少有人抱怨PS的定价过高。PS2也一样，人们相当满意一台附加了DVD功能的高性能游戏机不到4万日元的价格。

所谓的“带来以前的游戏机不曾有过的次世代游戏体验”，喜欢游戏的玩家都会因此热血沸腾，但并不是说你厂商说什么价我就给什么价，游戏业界的“潜在适当价格”是的确存在的，那个上限就在4万日元左右，超过六万日元的游戏机无一例外都是“失败的硬件”，最后的命运也都是黯然湮灭。

另外，久多良木健这样的索尼副社长认为6万日元的“高级餐厅”太便宜了，他可能没想过一般上班族可能一个月甚至一年才去一次高级餐厅，这就是庶民与精英的区别，也是PS3自绝于大众的信号，它可能作为“高级餐厅”很便宜，但我们吃不起。

PS3运营模式的转变

虽然久多良木健和SCE把PS3置于怎样的定位是他们的自由，但是各游戏杂志、经济杂志都在热闹非凡地讨论PS3作为一台游戏机是不是太贵了？答案是肯定的。热心的玩家也表示会一直等到PS3降价时才购入。

面对一片质疑之声，久多良木健早就已准备好了“明确”的答案。当洞察力深刻的著名IT业记者后藤

弘茂采访久多良木健时，这位SCE一把手说：“PS3作为一台高级家电绝对是非常便宜的，但作为一台游戏机嘛……你还可以选择PS2啊。”

从以上话语中我们可以读出久多的真意，他想把初代PS以来的游戏业来个大规模的改变。

“游戏界的运营模式是游戏软件加硬件的业务，再加一点就是任天堂时代的权利费，但是这次一切都将不同，我们的PS3将改变这种运作，硬件就是硬件。”

销售家电的厂商依靠家电产品本身盈利，这是理所当然的。但在游戏业就不是这么回事了，人们常说“没有软件的PC就是一个箱子”，这种情况对游戏机而言更是大有过之，PC用途多元，但游戏机主要就是游戏，如果没有大量有趣的软件，游戏机连箱子也不如。

所以游戏机都是采取战略性的价格，初期忍受大量赤字，争取迅速让主机普及，主机销量上去了，软件销量也就水涨船高，各大软件商也会不断发售新的游戏，这就进入了一个良性循环，软件商的权利金会填补硬件商初期的亏损，进而盈利。这就是游戏主机的胜利规则。

但久多良木健说：“这种运营模式将由PS3改变，硬件的亏损将不再由权利金来平衡”，与其说久多良木健颠覆了游戏机的常识，不如说他并没把PS3定位成游戏机，他把PS3定位成了别的东西。怎么说呢，显然久多更愿意人们把PS3看成一台电脑。

附上苹果的商标可以卖2000美元

要以硬件开展业务，这现实吗？但PS3高价的背后性能确是超群的，发售的两种PS3版本都带有HDD硬盘，硬盘不像半导体那样降价快，这也成为妨碍PS3降价的一大因素。但消费者才不关心你硬件的成本，不管你标榜有怎样的技术革新，总之，反对降价的消费者是没有的。

不幸的是，久多良木健的想法与“上帝”越来越远了。

苹果的CEO认为，如果PS3附上苹果的商标就能卖到2000美元，但是PlayStation的话就不可能，这就是苹果与PS在电脑领域的差别。

看吧，久多良木健这番话的意思就是“PS3卖2000美元（24万日元）都不过分”。他的对比可以这样来理解：如果你有24万日元，你可以买一台20寸的液晶苹果电脑，或者是一台13寸的宽屏笔记本电脑，这些人不买6万日元的PS3真是亏大了！

但关键是苹果拥有只有在苹果电脑上才能运行的软件，如“DTP”，人们看中的并不只是品牌，而是实用价值，苹果的高效专用软件让它物有所值。但是看一下PS3的现状，甭说那让人笑掉大牙的24万日元了，就是与6万日元身价相符的软件也没有。那么久多良木健又想怎样把这个叫做PS3的电脑软件阵容搞起来呢？

软件的充实依靠民间志愿者？

久多良木健对PS3的软件不足曾做过这样的表述——“PS3可以像电脑一样进入你的生活，这是一个很惊人的东西，我认为广大民间高手可以为PS3开发软件。就好像PC业一样。”

久多良木健的初衷是希望得到民间编程高手的协助，这是一种在IT业颇为流行的高效组合，被称为“生态系统”。

“生态系统”借鉴了自然界生态模式的成功之处，许多厂商相互竞争、相互提携，最终达到共存共荣。比如说电脑，免费软件数量增多的话，那么用户也会逐渐增加，这样一来，企业开发的产品收益也就相应上升，从而有更多的资金人力来开发商用软件，这样又促进了PC硬件的普及，形成良性循环，Windows就是这样发展起来的。

久多良木健也希望PS3通过这样的模式发展起来，他认为PS3完全有这个能力。要想在电脑界取得成功，久多自然而然地想到了苹果的成功之路。苹果的Mactonish系统是很成功的，但在北美也不过不足3%的市场占有率，即使由于iPod空前热销，乐观预测也不过达到5%的占有率。这样还不过占个人电脑市场的20分之一。但苹果是活得不错，就因为它特别。

想在电脑界占有一席之地并不是久多的一时狂言，这是为了减轻索尼和SCE的负担，是一个久多良木健编织许久的究极成本削减计划。

让久多良木健引以为傲的还有他的掌上明珠——PSP。“以PSP为例，从日本看来，似乎是任天堂的NDS风靡世界，PSP像个半调子。但是在美国和欧洲，PSP很受欢迎，由于PSP强大的性能，良好的网络环境，他们能在上面做出很多东西。这是NDS根本不具备的。只要你有能力，你能在我们的主机上做出自己喜欢的软件，扩展你主机的可能性与趣味性。我希望PS3也能这样发展自己。”

不吝溢美之辞称赞PSP的程序自制功能，说到底不过是久多的一面之辞而已，纯属个人见解，而SCE的态度正好相反。PSP初期，自制软件运行良好，但是SCE通过更新让很多的自制软件都动不了了。

Why？因为很多玩家用自制的软件来模拟运行他社出的游戏软件，还违法拷贝游戏在记忆棒上玩。如果就这么放任不管的话，那PSP就会成为一台“专利侵害硬件”，SCE的动作很快，不断地更新PSP版本，希望堵住溃堤之穴。

但是民间的破解组织是不会轻言失败的。索尼PSP的新升级一放出，世界各地的破解高手马上就将其破解了。然后索尼又再次抢修漏洞，而破解组织又再一次攻破。这样令人啼笑皆非的情况在PSP发售的两年间不断上演，很明显，SCE将民间的“草根软件”当成了敌人。

PS3想依赖的“生态系统”也有同样的危险，这就像一柄双刃剑。在日本销售不振的PSP在中国却是大受欢迎，最大原因就是盗版猖獗，人们肆无忌惮地在上面运行非法软件。所以，久多为PS3设想的“民间软件战略”，同样蕴含着巨大危机。

另一方面，Windows和苹果的操作系统都有各自的用户群，经过几个时代的交替不断进化而来，但游戏机最多也就是5年左右的生命周期，两者真不是一个级别上的。

降价回归“游戏机”行列的PS3

在2006年的东京电玩展上，久多良木健惊人爆料——“在日本，20GB的PS3售价49980日元”，这与前面6万日元的价格相比便宜太多了，不过时隔四个月而已。

这么突然的战略转变想必是过高的价格使PS3饱受非议所致，如果还坚持以前的高价，那么可能真的只有索尼铁杆才会购买了，而软件商的态度又视硬件的普及而定。在久多良木健这样爆炸性的发言之后，日本著名的游戏杂志编集长大冢角满表示“差不多也就值这个价”。

那么，PS3调价的原因是什么？

久多良木健归结为货币的汇率问题——“其实最初在北美的售价都预定好了，是500美元。而且一部分软件商和玩家也表示没问题，在欧洲是490欧元，由于欧元对日元的汇率升高，因此欧洲方面也认为这样的售价是合适的。几乎没人抱怨PS3售价过高。”

凭借美国和欧洲的逻辑来为日本市场定价，根本无视日本人的感受，后果是可想而知的。原微软XBOX360日本最高负责人丸山嘉浩曾经说过：“如果没有在日本市场取得成功，那么XBOX360就不算成功。”经过了PS、PS2两代霸主，把日本市场牢牢握在手心的久多良木健，也许根本没把日本市场放在眼里，日本市场好像天生就是索尼的囊中之物。

我们相信久多降价的原因是很多的，不光是上述一点。但从中我们可以读出什么信号呢？那就是PS3在向游戏机回归，久多曾三令五申地说PS3相当一台超级电脑，因而售价是便宜的。这次降价表明，SCE回归了传统游戏主机的盈利模式，初期亏本卖硬件，后期再通过软件的权利金盈利。这么看来，久多良木健的盈利规划是在“大倒退”了。

那么久多所谓的玩家自己动手制作的软件的构想又怎样了呢？完全是一句空话！一片荒草横生的废地要变成耕地不是那么容易的。PS3的准备工作严重不足，光是支援第三方软件商开发游戏就把SCE折腾得够呛，根本没有时间为PS3弄一个更为友好的开发环境和一个便利的网络环境让玩家自制软件。

PS3的定位从“超级电脑”变回了原来的游戏机，那么既然你麻雀变不了凤凰，你是一台游戏机了小样儿，那你就得有自知之明的重新定价，为了主机的普及定一个成本以下的价格。

久多良木健的“超级电脑”之梦，还未启航就失



“附上苹果的商标，PS3可以卖2000美元。”

败了，价格问题是很现实的，一个在消费者眼中根深蒂固的东西，你想要改变它比登天还难。不过PS3的问题不是改写价签就可以轻松搞定的，它从面市以来就麻烦不断，比如说首发时的供货不足。

出货不足，PS3的难民们。

终于到了PS3的发售日，2006年11月11日。PS3比XBOX360迟到了一年，比Wii早了三周。万众期待这台备受争议的主机，王者的后裔。因特网上各大购物网的定货早就被预定一空，各大卖场提前的预约量也销售一空，还有无数的买家在店面排队等待。那么“即使PS3降价了，但售价还是过高”的非难在这样疯狂的购买狂潮中销声匿迹。PS3的王者风范风光万丈。

日本全国各地的大型电器贩卖店的周边都被围得水泄不通，看着人头涌动的壮观场面，一时之间PS3千秋万代一统江湖的错觉油然而生。比如新宿西口的电器贩卖连锁店，等待着PS3发售的买家把店铺包围成了一圈，结结实实像铁桶一般，而且这条盘根错节的“蛇”还把尾巴延伸到另一条都看不见店面的街道上去了。

但不幸的是，这么多排队的可怜的人们，他们中的大多数是买不到PS3的。PS3首发出货严重不足。一位在辛苦排队忍受你推我攘的拥挤后仍旧没有买到PS3的男性，在媒体的镜头前抱怨道“我们是PS3的难民”，一时间，这句话在互联网上大肆传播，成了热门话题。

PS3的一飞冲天好像成果喜人，事实却是相反的，首发当日PS3的出货才不过区区8万台，还不到前辈PS2的90万台的十分之一，由于买不到PS3而又不甘心就此离去的人在各大电器店转来转去，“PS3难民”成为街头一景。

游戏机的首发销量有时是决定性的。一台游戏机的生死存亡很大程度上决定于首发的形势。PS3就算是多个20、30万出货也绝对是卖得掉的，但是它没有，PS3的出货比久多承诺的首发出货量少了太多，而且一时半会还补不上来。对很多玩家来说，就是争个首发，他们不会悠闲地等着索尼慢腾腾的再供货，他们就想在那一天买到，迟一天都不行！购买力这么旺盛的大好机会就这样被索尼放走了，以后需要多少个日日夜夜才能弥补首发的损失呢？

DC败北的再现？

在首发日严重供货不足又不能很快再出货的游戏主机无一例外的失败了。

1998年SEGA拼上身家性命的DC也是首发供货不足，损失惨重，以后一直没缓过劲来，这致命的一击是DC成为悲剧的开始。

当时在媒体上出现了“SEGA会如此倒下去吗？”这样的标题。太像了，太像了，DC发售时的场景和PS3一样的恐怖，人！全是人！还全是因买不到自己想要的东西而野蛮兽性爆发的人！但DC当年的境况还是比PS3稍好些，首发出货了15万台。但由于后续出货跟不上，年内的销售目标从100万台下调至50万台，白白损失了购买热潮的大好时机。

此后DC一路败落，日本国内的DC销量约225万，每周销售连上时代的PS都比不上，2000年3月登场的PS2给了DC一记重拳击，DC摇摇欲坠，不久在2001年3月停产，SEGA一十八载的硬件厂商之路由此画上了句号。



“DC的悲剧”和PS3的境况有很多相似之处。DC和PS3同样是因为新技术的导入而出产困难，PS3在2006年内出货台数原定200万，实际只有81万，而比PS3晚上市三周的Wii却在年内出货了195万，差距显而易见。

还有一点值得注意，那些售出的PS3真的是到玩家手中了吗？至少不全是，那些异国的来客把PS3抱走了，特别是中国人的集团，他们排队买PS3只不过是打工而已，把PS3交给一些商人然后领取报酬。之后数日，不断在网上出现PS3的高价出售，比正规售价又贵了几万日元。60GB版的豪华PS3成交价格有时竟达20万日元。由于PS3迟迟不能大规模供货，在圣诞商战中那些囤积居奇的二手商人狠赚了一笔。

如果索尼真能实现200万台年内出货的诺言，那么二手商人断不会有这等好事的，PS3的价格也会很快回落，又如果索尼不延期，在2006年春季发售的话，那么也不会落后XBOX360多少时间，对Wii也还犹有余裕。发售延期，出货不足，追加供货迟缓是PS3的失败。

那么出现这等“突发事件”的罪魁祸首是谁呢？那就是索尼对高新技术的执着——次世代DVD新规格蓝光。

第二章 蓝光之于PS3

蓝光是次世代DVD规格

PS3的发售数度延期，首发出货的不足，关键并不是CELL芯片与游戏开发难度高这些问题，而是在玩家听来不怎么熟悉的一种叫蓝光（Blu-ray）的次世代DVD格式。



“由于PS3搭载了在市场上处于先驱者的蓝光驱动器，因而它不得不延期发售，PS3肩负有推广蓝光格式的重责大任。”这就是久多良木健对延期的解释。

很多日本玩家根本不知道什么玩意儿是蓝光，他们只想要PS3，根本不在乎什么次世代格式。索尼为什么要在PS3上加入这么一个零件，因为它想借PS3之力推广蓝光，没想到反而成了PS3的累赘。

所谓的蓝光是一种支持读写的大容量光盘规格，也可视为次世代的DVD格式，它是实现更高画质的DVD光盘技术的一种，主要由跨越了多年敌对关系的索尼和松下共同开发。

现在普及的DVD容量从4、7GB至8、5GB，只能容纳1、2小时的高画质（VHS标准）内容，与此相对，蓝光光盘的容量是25GB至54GB，是目前DVD最高容量的6倍多。

那么为什么需要这么高容量的光盘格式呢？对开发者来说，可以尽情地将想表现的东西表现出来，而从大局上看，这是未来四、五年的数字化高清时代的必然趋势。

数字高清的画面极其精细，以现在的DVD容量是不可能满足需要的，而BD光盘则可以收录3至6小时的高清影像，蓝光播放器有好几种型号正在研发中。

的确如此，蓝光格式是很先进的技术，那为什么久多良木健非得给游戏机的PS3装上这玩意儿呢？这也可以说是游戏进化的必然趋势。

蓝光光盘和PS2、PC用的DVD同样是软件和数据的记录载体。从1997年在PS上发售的《最终幻想7》以来，电影级别的游戏逐渐增加，大量精美CG的加入对游戏载体也提出了更高的要求，从CD-ROM到DVD-ROM（比CD容量高7至14倍），接着两张DVD容量的大作也开始出现。

从这个发展现状看来，似乎久多良木健对蓝光的投入与期待情有可原，PS3搭载蓝光也是顺应大势所趋，天经地义，但有点不对劲啊？这么优秀的次世代DVD技术，为什么至于PS3具备，财大气粗的微软为什么没在自家的XBOX360上也搭上这样的驱动器？这就要联系到次世代DVD的“格式之争”了。

蓝光对阵HD-DVD

2005年9月26日，微软和生产WindowsPC芯片的英特尔关于次世代的DVD格式表明了自己的立场。这两家巨型企业支持的不是蓝光格式，而是与蓝光相敌对的另一种次世代DVD格式——HD-DVD。宣布加盟HD-DVD Pr omotion Group(推广HD-DVD格式的企业联盟)。

在目前的DVD容量捉襟见肘，数字化高清时代即将来临之时，次世代的DVD格式竞争趋于白热化。

当年录像带格式VHS对β之争历历在目，各大企业在那场战争中豪情万丈，把宝压在自己看中的格式上，这个市场蛋糕太大了，各大厂商巴不得能多咬两口，但是市场是残酷的，一山容不得二虎，占得优势的阵营软件越来越多，硬件也卖得越来越多，厂商们光是睡着数钱就行了，日子过得滋润。相反，没有成为“标准”的格式，那些背后支持的厂商只有喝西北风，别说赚钱，开发成本的回收都很成问题。在这种

PS3，杀入次世代光碟格式之争的刺客——SCE生命中不能承受之轻，延期的罪魁祸首。

载体格式的战争中是泾渭分明的成王败寇。

微软和英特尔支持的HD-DVD是利用现行的DVD技术，将容量进一步提升，也能对应高清内容的一种规格。蓝光是索尼和松下合作，而HD-DVD是东芝和NEC共同开发的。虽然微软和英特尔表态支持HD-DVD，但实际上动作不大，它们并没有积极参与HD-DVD的再研发，也没有为此付专利费，事实上它们是中立的，等到次世代DVD格式之争尘埃落定之时，它们才会选择自己真正的主人。没有永远的朋友只有永远的利益。

饶是如此，微软和英特尔是何等巨型的企业！一个是PC界的软件巨人，一个是硬件巨人，在电脑界拥有压倒影响力的两家企业共同声明支援HD-DVD，其影响和连带效应是不可估量的。

两社支持HD-DVD的理由是技术比较成熟，和现行的DVD产品线能较好的兼容，造价也比蓝光便宜很多，能较快的大规模量产。也就是说，抛弃蓝光的理由是和现行DVD技术距离太大，成本太高，量产化遥遥无期。

让我们抛开这些技术上的问题，微软和英特尔支持HD-DVD还有战略上的考量，别的不说，单说PS2让微软的XBOX吃了数十亿美元的大亏，这让微软和索尼结下了梁子。下一步，敌人的敌人就是朋友，微软不会放弃任何打压敌人的机会，我虽然是中立的，但我声明支持HD-DVD，凭我在WindowsPC的统治地位，你索尼想普及蓝光就得给我多吐两口血。在严酷的形势下，索尼的名门后裔PS3就不得不在这场战争中背负起推广蓝光的重责大任。

PS3发售的延期

PS3的外形和内在的硬件经过多次变更，但有一样东西是从来没有变过的，那就是蓝光光驱。从PS3对外公布以来，蓝光光驱已铁定是PS3的标准搭配，PS3是为了普及蓝光杀入次世代DVD格式之争的刺客，是战略商品。

但问题是在2005年3月PS3第一次发表的时候，蓝光的诸多规格还完全没有确定……

并不是技术上碰到了什么不可攻克的难关。不管是光碟还是录像带，它们都是载体而已，如果没有电影、音乐、软件内容，那就不过是一块普通的圆盘。如果你希望让消费者花钱去买你的“圆盘”，那你就得想办法让那些电影、音乐提供商给你的盘里塞东西，有“料”你才能卖。可是，在现行DVD还有很大利润空间，次世代规格不明朗的情况下，说服提供商给你的“尖端产品”提供内容支持并不是容易的事。它们有很多要求，要求你改这儿改那儿——无论是硬件还是软件，蓝光都没有准备充分。

于是，在2006年3月，久多良木健宣布PS3的发售延期到11月初。

这本来应该是一个大新闻，但都在大家的意料之中，PS3搭载的高端器件太多了，不光是蓝光，还有索尼和东芝、IBM联合研发的芯片CELL和高端显卡REX，PS3有这么多令人不安的新产品，“什么时候发表延期声明”早就在玩家讨论之中。

PS3延期的原因主要有两个，但不关芯片和GPU的事，它们是无辜的。久多声明，导致PS3延期的原因是蓝光和次世代HDMI的规格都还没有最终确定。这里提到的HDMI意指高清画面的输出规格。

“PS3容易使人联想为穷人的蓝光播放器，但实际上PS3是一台不折不扣的高端蓝光播放器”，久多良木健在记者面前这样表示。的确，和市面上为数不多的蓝光播放器比起来，PS3算得上价廉物美。

蓝光光碟有一个AACS的极端关键技术，这是保护著作权的东西，作用和在IPod上限制拷贝次数的DRM相仿，这些东西都是为了保护内容提供商的利益，这方面，索尼必须在消费者和厂商利益之间取得一个平衡点，既要让消费者满意也要让内容提供商放心。消费者总是想更自由地使用电影和音乐等资源，但这些著作权的厂商为了自身利益不得不限制消费者的一些行为，比如说拷贝。蓝光采用的AACS著作权保护技术早就开始研发，虽然预定在2005年8月就确定该技术的所有规格，但最终落实却一直拖到了2006年1月。即便如此，还不能马上生产蓝光驱动器，接下来需要得通过BDA（推广蓝光的企业联盟）的认证。可是索尼获得许可的时候已经似乎2006年4月了，这是索尼的又一个重大失算。

XBOX360加入次世代DVD格式战团

XBOX360为了部分抵消PS3搭载蓝光光驱的优势，决定对应HD-DVD标准。但是XBOX360已经搭载了普通DVD的光驱，所以微软与HD-DVD阵营另外发布了一款专门为XBOX360设计的HD-DVD光驱。虽然后来关于360会推出搭载HD-DVD新版本的传言满天飞，但到现在也没有实现。

为什么？答案很简单。次世代DVD光驱，不管是蓝光还是HD-DVD价格都太高昂了。

比如，东芝在2006年3月末发售的世界第一款HD-DVD播放器——HD-XA1，市面价格是10万日元左右；在北美发售的廉价版的HD-A1也要499美元，而且还是亏本卖！据iSuppl调查，HD-DVD的廉价版的成本大约在700美元，也就是说，东芝每卖一台就要承受差不多200美元的赤字。对应蓝光格式的硬件就更不用说了，2006年7月，索尼在北美发售的BD播放器BDP-S1的售价接近1000美元！后来生产的PS3专用的蓝光光驱成本就是350美元！一美元折合110日元的汇率算来就是38500日元，一个蓝光光驱就相当于当初PS2首发时的价格（39800日元）！

但就算搭载蓝光的PS3卖得这样便宜，也没有起到多大推广的作用。微软自然犯不着跟着索尼较劲，出个搭载HD-DVD光驱的新版360，所以它就弄了个周边应景，让真正有需要的人去选择。

XBOX360的游戏软件还是以普通DVD的形式发售，而且画面和音响效果比起搭载了蓝光光驱的PS3也不遑多让，在其发售后一年里大作不断。这不由得让人们怀疑PS3真的有必要搭载蓝光光驱吗？

即使没有PS3的协助也能胜过HD-DVD

蓝光和HD-DVD谁才是次世代DVD格式之争的胜利者？

现在就可以看出一些端倪。

“三年之内打败HD-DVD阵营”——今年3月在德国举办的CeBIT业界大会上,欧洲的BDA会长福兰克气壮山河，作出了以上的强势发言。

早在2005年10月，大型调查企业美国弗雷斯坦公司就发表过一个“最终获胜的将是蓝光阵营”的调查报告。那时，蓝光和HD-DVD都还没有量产化。

原因何在？因为蓝光拥有比HD-DVD多得多的电影厂商的支持，北美各大电影公司纷纷雪崩似的支持蓝光，HD-DVD在电影市场上显得形单影孤。蓝光阵营不光是有丰富的电影资源，在零售市场上，据BCN统计商店和购物网站次世代播放器的销量，蓝光播放器占到了95%的比例，而HD-DVD只有可怜的5%。

值得注意的是，这些数据没把PS3包括在内，大多数消费者还是把PS3认定为游戏机购入。

可以说HD-DVD是争取了现在，以目前DVD生产线生产次世代DVD光碟，成本是下来了，保住了眼前利益，但却失去了未来。单层蓝光光碟的容量是25GB，HD-DVD是15GB，双层蓝光为50GB，HD-DVD是30GB，即使HD-DVD最终实现3层化，也不过45GB，而且随着制作工艺的复杂化，HD-DVD在成本上的优势就体现不出来了。

从各方面看来，即使没有PS3加入蓝光光驱的协助，HD-DVD的未来也是岌岌可危的。

从另一方面，现行的DVD市场同样很有活力，使用蓝光和HD-DVD的用户非常之少。即使是蓝光比HD阵营占有优势，但是要想成为市场的主流也还需要很长的时间。所以，预测归预测，猴年马月的事情了吧。

微软对次世代DVD格式之争有独到的见解，比尔·盖茨曾说过这样的话：“对我们而言，物理格式怎样都无所谓，这次的物理格式之争将是最后一次了！我想不通这场战争会有多大的意义，网络下载与硬盘完全可以解决一切问题！”

选择蓝光光驱的PS3从上述几点看来是如此的没有意义。

第三章 被PS光辉掩盖的危机

PS是久多良木健个人的东西吗?

PS系列产品的生父——久多良木健，可以这么说，久多良木健的东西是“PS系列的本质部分”，而索尼的东西是指蓝光之类的与PS系列产品的本质不相关的技术。

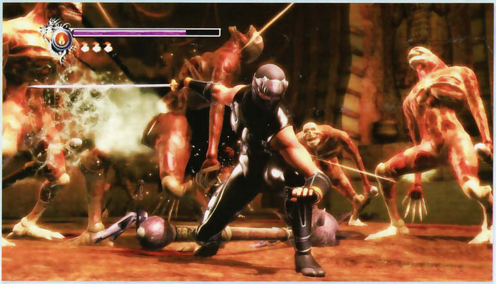
至今为止，这两条分支的矛盾并不很大，直到PS3，那是久多良木健与索尼集团的一次并不十分成功的整合，蓝光格式说到底只不过是索尼集团战略的重要一环，对于游戏机来说并不是必须的（以目前来看），喜欢游戏的玩家也不愿意为这个用不着的东西多掏腰包，索尼集团硬是弄了个“不纯物”塞进这台王者后裔肚里，很多人为此不满。

有一句名言：“凯撒的东西就应该还给凯撒。”那么如果PS系列产品纯粹可以看作久多良木健个人的东西，沿着过去的成功经验去运营，PS3就能成功地延续以往的辉煌吗？这就是本章的主题。

人如果一失败的话，他就会千方百计寻找失败的原因，在失败中吸取教训，但是，一个取得辉煌成功的计划，要想预先发现成功背后的危险，找出日后失利的原因那就非常难了。“富不过三代”这话是很有道理的。

通常都说常胜的人极端傲慢，这些人经常说“不试试看怎么知道”，他们为了延续以往的光荣，有时反而会作出一些背弃成功传统的动作，不是“确定正确后再前进”而是“自己认为正确就放手去干”久多良木健就是这样的人。但是，可能他要进入相关商业教科书的反面教材了，十年的岁月如弹指一挥，但一个业界精英如果预测失误，可能把自己重伤得再也爬不起来。

初代PS的巨大成就，是久多良木健的天才加上天时地利等各种条件结合的结果，还有一点，也是很



讽刺的一点就是“过于强大的任天堂”。当年的任天堂过于强大而保守，今天的索尼过于强大而激进，这就是两者最大的不同，也是两者失败的根源，久多良木健太自以为是了，他好像觉得不管PS3怎么变，我们这些消费者都应该温顺地掏银子，还得掏快点儿。

PS计划始动

PS的诞生也就是索尼游戏事业的起点，这个起点和任天堂也是很有渊源的，当久多良木健接下进军游戏业的战旗时，他就毫不犹豫展开了行动，他不断造访京都任天堂的本社，争取多方面的合作。当时在索尼社内久多的计划并不被看好，他们对久多的评价是“一个电子技术的疯狂爱好者”，当时索尼的主流是AV机器等电子产品，把游戏机看作是小孩子的玩具。但就是这样的环境中，久多不屈不挠，任天堂终于在SFC上采用了索尼制造的PCM音源芯片。

任天堂和索尼的关系在不断合作中加深，久多的构想开始进入第二阶段，那就是1990年的“PS计划”，就是这个计划埋下了使两社关系最后走向决裂的阴影。

这个“PS计划”是和1994年发售的PS完全不同的东西，“PS计划”意图打造当时已取得天下的SFC的新版本机器，将SFC与CD-ROM驱动器结合。这对索尼来说是打开游戏机市场的一大战略棋子，也是久多证明自己的绝好契机。

“PS”这个名字是久多良木健亲自提名的。这也可看出久多强烈的个人风格，工作用的电脑加游戏机就形成了PS，这也是索尼意愿的体现，但这个计划太超前了，任天堂与索尼都不明白这个东西到底有多大用。

把CD引入游戏机是久多深思熟虑后的结果，要将两个不相干的东西联合起来是需要一个桥梁的。当时CD已经发售五年多了，CD播放器也卖得很火，可还没有进入游戏机领域，久多认为这是将“家电”与“玩具”结合的一个完美的渡船。

虽然这个SFC加CD驱动器的新版本机器不可能普及，但SFC的卡带媒体在CD-ROM面前显得更加过时，虽然由于技术的进步，卡带媒体的容量进化到了48M比特=6MB，但CD的容量却是它的近百倍。同期NEC的“PC-E”专用软件，CD-ROM的数据量达到了600MB，像《天外魔境》这样满载了大量动画的大作开始登场。NEC出品的搭载CD-ROM的游戏机市场价格是10万日元，对任天堂构成不了多大威胁，但或多或少推动了任天堂与索尼的合作。



这个SFC加CD-ROM一体化的“PS”试作机开发非常顺利。1990年1月1日，索尼与任天堂正式签订了开发协议，任天堂社长山内溥与索尼社长大贺典雄交换了双方的契约书。

这个“家电”与“游戏机”结合的新锐硬件在1990年6月1日的CES电器展上正式亮相。

任天堂的背叛

索尼与任天堂联合制作游戏机的新闻掀风鼓浪，当时各大杂志还刊载了新机器的完全预想图。

然而，不久后任天堂在一次记者招待会上发表了一个惊天动地的消息——“我们的CD-ROM游戏机的开发是和飞利浦合作的。”飞利浦也是一家大型电器企业，与索尼共同开发CD-ROM，后来又合作推广一种叫“CD-I”的新技术规格。

索尼一切都被蒙在鼓里。

虽然任天堂还在继续履行与索尼的契约，但“PS计划”实际上已经胎死腹中。被任天堂玩弄于股掌之间的久多良木健怒了，他杀到任天堂京都本社，质问“这到底是怎么一回事”，对方轻描淡写地搪塞过去了……

此后索尼与任天堂矛盾激化，任天堂为什么要背信弃义？江湖传闻是这样的：“任天堂在合作过程中了解到索尼惊人的技术力，由此产生了恐慌，害怕索尼会吞掉自己。”

不管任天堂的理由是怎样的，索尼确确实实是被耍了，久多良木健兢兢业业换来的就是任天堂和飞利浦的合作！

不过任天堂真心实意要推行CD-ROM游戏机吗？它的“诚意”是很值得怀疑的，和飞利浦合作的SFC/CD-I机慢慢也没了消息，销声匿迹。这任天堂心里的算盘是怎么打的？

任天堂再三表现出与大型电器企业合作开发新版游戏机的兴趣，而又不实际操作，它的真正企图是“打压敌对会社的游戏机开发计划”。

88年10月SEGA的游戏机“MEGA DRIVE”(简称MD)发售,这部主机是世界上第一台16BIT的游戏机,迫于压力，任天堂声明SFC将在89年7月发售，后来延期到秋季，最后发售的时间是1990年11月。

91年12月MD的CD-ROM改进型“MD-CD”发售，而在90年任天堂就发表了SFC的CD-ROM改进型，这么绝妙的时机显然不是偶然，这是为了打压对方的妙计，联合索尼、飞利浦这等大厂商，大家如果真喜欢这样的机器的话，几乎都会选择比SEGA更强势的任天堂的改进型机，这就是任天堂幕后与索尼、飞利浦合作的原因，它放个烟雾就把消费者和其他厂商迷得团团转。

DO IT!

看清任天堂真面目后的索尼应该走自己的道路，久多良木健狠下心一条道走到底，他决意开发索尼自己的游戏机，在1992年索尼的经营会议上，久多良木健义愤填膺地对社长大贺典雄说道：“任天堂作出这么过分的事情，我们不能就这么忍气吞声！”大贺典雄也咬牙切齿地把桌子拍得咣咣响道：“DO IT！非得给那自负的京都老头子一点颜色看看不可！那个只会做玩具的土包子。”在久多和大贺磨刀霍霍之下，索尼独自开发游戏机的“X计划”开始启动，“久多良木健剧场”从此拉开了华丽的开幕。

但是第二次“PS计划”并不是一帆风顺的，社内社外都有强敌。

当时索尼内的不少元老派这样说道：“任天堂现在正处于全盛时期，虽然不甘心但坦白说我们索尼就只能输给松下这样的企业。”“对，这关系到索尼的荣耀，万一我们输给了那家京都的纸牌厂，那可如何是好啊？”

可笑的自尊心在作祟。索尼社内真正决心单干走索尼自己的游戏机之路的只有大贺和久多两人。那些元老不想打无把握之仗，自尊心使他们变得畏首畏尾。

这时形势逆转的转折点出现了，反对派的大佬原SCE会长丸山茂雄改变了他的立场，这对“PS计划”影响甚大，丸山曾在社内发掘出大量的人才，拥有极高的威望，他与久多这个技术狂人的碰撞真是索尼之幸。本来两个人就是犟脾气，丸山没把久多这个乳臭未干的小子放在眼里，认为索尼的游戏机计划毫无前途，而久多也认为丸山是一个居功自傲的糟老头子。那么久多与丸山“爱的火花”是如何产生的呢？

在一个出版社举办的宴会上，丸山收到了一个礼物，那是一台FC，丸山这类索尼老头子向来把游戏

疯狂的技术狂人久多良木健的滥殇之作——“DO IT！给那自负的京都土包子点颜色看看！”

机看成是小孩子的玩具，难登大雅之堂，但经过一番把玩之后，丸山发现这"玩具"确实挺有意思的，连他这样的老头儿也欲罢不能，这丸山也是性情中人，翌日就到大贺典雄办公室表态支持索尼出自社的游戏机，口沫横飞表示将鞠躬尽瘁死而后已。此后索尼的游戏软件开发就包在丸山身上了。在几位位高权重的高层支持下，久多良木健的"PS计划"终于得以顺利通行，为此，久多特地造访青山工作室向丸山当面表达谢意。

回首当年，可以说PS的诞生，就是久多幸运地拥有了可靠而强有力的人脉支撑，那么现在PS3的经营不善，可不可以认为是SCE丢掉了当年的成功法宝之一呢？

光是3D性能强劲是不够的

索尼游戏机计划的成果——PS，终于在1994年12月3日发售，日后这台游戏机创造了日本出货1740万台，全世界突破一亿台的奇迹。

虽然和原来任天堂合作时名字一样是"PS"，但内在却是完全重新设计的，久多良木健带领着索尼优秀的工程师，联合半导体部门以超高指标打造梦幻游戏主机。其成果是PS的CPU"R3000A"和特制的效果媲美高级电脑图形处理站用的3D图形处理GPU。

可以视为PS心脏的CPU"R3000A"是当时业务用工作站标准的"R3000"的改进型，其性能与当时的高性能电脑相比也不遑多让。GPU方面也是采用专业图形工作站用的高3D性能的图形芯片，秒间生成多边形30多万，这对当时的游戏机而言简直是不可想象的神话。

与任天堂把核心部件如CPU交给IBM等大型企业开发的模式不同，索尼自身就有超强的研发能力，如此强劲的CPU与GPU完全是索尼的独家产品！这也是索尼比其他游戏主机厂商拥有的巨大优势。

确实，这么优秀的性能使PS发售后在当时的游戏主机里独树一帜。但是PS一开始并没有实现久多良木健的血洗游戏业界的野望。

其中的一个原因就是索尼为了将价格压在39800日元这个价位，牺牲了2D表现力，这在当时还很保守的游戏业是很大的缺点，确实你PS的3D表现无敌，但模拟2D画面却很烂，也就是说PS无法实现SFC那样的效果，而很多玩家已经习惯了2D精美的画面。

还有一个原因，几乎是同一时期，SEGA的次世代游戏机"土星"发售了（1994年11月22日），而这台老牌厂商出的主机拥有"究极的2D表现力"，只是在3D表现上逊色于PS。这台略显传统的主机更受软件厂商和玩家的青睐。

PS是怎样扭转乾坤的？

土星和PS一样都是使用CD-ROM为媒体，而任天堂在下一代主机上仍打算使用老掉牙的卡带，任天堂落后了，被拉下了马，但PS是怎样胜过同样采用CD-ROM的土星的呢？光是硬件性能超群是不能说明问题的，索尼的两大战略将PS推上了王座，那就是"流通革命"和"优秀的游戏开发环境"。

PS掀起流通革命

同样是采用CD-ROM，为什么后来越来越多的软件厂商抛弃土星选择支持索尼的PS，因为索尼早就为这些长期处于任天堂压榨下的可怜的娃准备了"甜点"，让它们享用更多的利益。

PS掀起的流通革命，我们可以归结为以下四点：

1、软件商可以直接与零售店联系，确定贩卖事务。

2、不用一次性下大注发货，可以持续稳定提供货源。

3、上市后，加货时间一般不超过4天。

4、规定一个公平稳定的零售价格。

这个流通革命可以视为索尼集团音乐CD流通模式的翻版，这些规定正是针对以前游戏软件流通的弊端，活跃了业界的发展。

以前的游戏软件运营模式真是一场噩梦，零售商要提前三个月去工厂订货，进货过多那就等着积压在库房蚀本，过少了一时半会又补不了货，只能眼睁睁看着赚钱的机会白白溜走，这是处于任天堂淫威之下的恶性循环。

PS的流通革命拯救了软件商，拯救了零售商，也拯救了玩家，从此硬件商与软件商还有零售商紧密协同，共存共荣。

"一起来开发游戏吧"

"在我们做PS1的时候，开发人员们有三重大山压迫，数学不行，又不识英文，C语言也一窍不通。随着新生代开发人员的加入，我们的问题才迎刃而解。"这是1999年3月发表PS2惊人的规格时，久多良木健回忆当年PS软件开发的辛酸历程的一席话，紧接着他说"但是，PS2的开发环境非常友好，我们的开发工作会更加有效率地展开。"。

当年PS阵营重视开发人员的培养与招聘的姿态是和敌手SEGA最大的不同点。

关于游戏机能的所有都归结到"多边形"这一概念上，由于PS3D性能强劲，开发人员主要就是围绕多边形做文章，这看起来好像一根筋简单易行，但当时的游戏业界还主要是以2D的理念来开发软件，平面游戏几乎就是游戏的全貌。"多边形，什么玩意儿？能吃吗？"

所以PS力求一点突破打开局面，星火燎原，SCE千方百计地找到那些"敢为天下先"的厂商，南梦宫就被索尼连哄带骗上了贼船，在当时南梦宫远见卓识地预想到未来游戏3D化的美好前景，它不惜血本为索尼开发3D游戏，最著名的就是与PS同时上市的《山脊赛车》，这款超高素质的赛车游戏为PS的普及立下了汗马功劳。

但是除了南梦宫一社外，其他会社响应的很少，PS独特的机能使众多厂商不知在上面出什么游戏合适，2D机能过弱，3D又显得太超前，而且一个新硬件如果没有大规模普及，那些名作的续篇也是不会降临的……

这是怪不得别人的，大环境使然，充斥日本市场的漫画、动画也都是2D表现，很多人都是典型的"二次元宅男"，对于他们来说"3D"等于"真实"，一个美好的东西真实后就没有幻想余地了，也就不再美好。

在这样一个文化圈里PS想要杀出一片天，必须出奇兵，2D的游戏开发人员是必要的，但为了体现PS的机能，发挥出3D特色的游戏才是根本。实际上很多习惯开发2D游戏的开发人才在接触了3D技术后一发不可自拔，那么要怎样才能使更多的开发人员了解到3D游戏的魅力呢？

SCE做出了大胆的举动，一套开发机亏本以150万日元的价格发放，这甚至是不可想像的低价格，当时的游戏开发机动辄要千万日元，对于中小企业来说是一个高门槛，索尼就是要打破常规，以破坏性的价格让广大第三方中小企业也能参与PS软件的开发，在SFC时代被压迫得透不过气来的中小软件厂商终于又看见了曙光，他们一窝蜂地加入到PS的开发阵营中来！

还有一个重大举动也能看出SCE在游戏开发上的诚意，那就是"我们一起来做游戏吧。"的新人提拔计划。从1995年开始举办的游戏开发者新人选拔会，SCE的口号就是"我们一起来做游戏吧。"SCE前前后后征集到从学生到社会人员三千名，作品一千多部，其中，考查合格的开发人员200多名，30多部合格的作品被推向市场。

这样的构想又是久多良木健从索尼音乐部门借鉴过来的，就好像民间音乐选拔赛一样，这样的选拔赛总会有很多人参加，这是统括索尼音乐部门的SME与SCE碰撞的又一次"爱的火花"。有趣的是宣传语也是一个模子里印出来的，SME举办音乐选拔赛的时候使用的是"让我们一起来搞乐队吧"，PS的成功在流通和宣传是有SME这样一个好前辈的。

游戏开发者选拔赛上征集到了无数的人才和点子，其中不少成为SCE软件阵容的新锐，比如《到哪儿都在一起》。

那时SCE为厂商和玩家提供的是一台纯粹的游戏主机，结构也很简单，便于开发，制作出一款基本可玩的游戏并没有多大难度，游戏的系统在当时简单明了，开发规模也不大，这些都是当年PS软件活跃的原因,但从PS2时代开始，由于复杂的开发环境，这样一种活跃的开发氛围慢慢消失。

雅达利事件重演？

FC之所以成功那是吸取了雅达利的教训，游戏软件有了一个质的飞跃，这是江湖传闻FC成功的原因。

美国厂商雅达利出产的游戏机"ATARI2600"（1977年发售），爆发性的普及，随着游戏软件的市场也急剧扩大，接着可怕的事情发生了，没有任何管理机制约束的游戏软件良莠不齐，大量粗制滥造的垃圾游戏充斥着整个市场，消费者的热情就像涨潮退潮一般来得快去得也快，厌烦了的消费者无情地抛弃了曾经如日中天的"ATARI2600"，雅达利和它的"ATARI2600"从此万劫不复。这就是游戏历史上著名的"雅达利崩溃事件"。

可以说任天堂从做游戏时就注意到了这一点，而且难能可贵的是一直坚持了下来，就算是日子不好过



排除法选出来的领导，索尼失去的十年——

的N64和NGC时期，任天堂也容不得第三方在自家园子里乱来，奉行“少数精锐主义”。

那么PS的“我们一起来做游戏！”和游戏开发套机的破坏性价格乱入这样的软件策略会不会导致“雅达利崩溃事件”的重演？

当年江湖上这样的谣言纷飞，很多人很乐意看到PS摔得个粉身碎骨。但随着时间的流逝一切都风平浪静，90年代的游戏业早已不是70年代那样混乱了，不管是厂商还是玩家都有一双明亮的眼睛，厂商知道想要生存谋取一时之利是万不可取的，并不是说在PS的初期没有垃圾软件的发售，PS的软件促进战略其利是远大于弊的，SCE又一次远远地将土星和N64抛在了后面。

PS2是一台容易出事故的F1赛车

PS2为什么畅销？

事实上这问题也算是问PS3为什么卖不掉。

很好，我已经听到有人说“当时PS2的性能媲美超级电脑，可以秒间运算62亿次”。

很好，你回答对了PS3为什么卖不掉的原因。

在这个IT技术日新月异的世界，游戏机敢言媲美超级电脑的性能完全就是一句屁话，这只是一种暂时现象，2006年12月面世，日本第一技术狂人久多良木健的PS3确实是超级强劲，但结果怎样？

所以游戏市场主机战斗力的高低，性能绝不是决定性因素，不信你还可以看看XBOX的惨况。

“PS2有媲美超级电脑的性能”其中水份极大，如果调动PS2的全部潜力的话也许是这样，但专业的开发人员却很是清楚，开发环境的严酷对最大限度发挥PS2的性能造成了困难。

开发人员就像是一个驾驶员，而玩家就是坐在后座的客人，不断指点你要开向哪儿，在哪儿拐，但是水平高的驾驶员并不多，一个三流水平的驾驶员弄不好会车毁人亡。

在PS1时代，PS1可算是大众车，也算是教练车，因为它本身结构不复杂，大家也不知道3D游戏该如何开发，这样也就暂时没有一个好坏标准。但PS2就不同了，它就像一台F1赛车，一般人10个都无法驾驭，具体来说，PS2有这些关键的东西：CPU“EE”、GPU“GS”还有VUO、VU1、IPU、DMA……很好，你已经晕头转向了，你只要理解为它肚子里装了无数的芯片就够了。

比PS2早一年多发售的SEGA的DC，虽然性能相对较弱，但开发环境非常友好，想要充分发挥DC全部潜力的门槛不高。如果DC能达到和PS2一样的普及量的话，那么众第三方软件商绝对会优先选择DC的。

PS3这个“高级餐厅”把PS2被众软件商诟病的复杂的硬件和开发环境完全继承了下来，PS3就像是一台超级F1赛车，一般人是不能驾驭的，开发人员笨拙地操作着这台不听话的赛车东碰西撞，不断出事故。PS2当时能以不友好的硬件环境获得胜利，那是对方的多处失误和PS2多种优势造成的，大规模的普及销量才是王道，所以就算当时的PS2很糟糕但软件商也纷纷跟进，他们一边诚心地夸耀着“没有比DC更好开发游戏的主机了”一边又不得不违心地加入PS2的阵营。PS3没有前辈那么幸运，看看吧，能卖出去才是王道，你销量又不高，开发又难，没人会积极地给这样的游戏主机开发游戏的。

第四章 出井体制失去的十年

出井体制的终焉和下任社长的角逐

2005年3月，索尼发表了一个重大消息，任索尼会长兼CEO的出井伸之和索尼社长安藤国威即将下台。接下来引人注目的就是，下任社长之位由谁取代。

当时传得沸沸扬扬，索尼副社长兼COO的久多良木健将接任安藤国威的社长宝座，但后来按索尼社内的提名是由中钵良治副社长升任社长。比任何人，甚至是比出井伸之更“索尼”的久多良木健在这场权力大战中完败。

为什么劳苦功高的久多良木健会被排除在社长人选之外？在记者会上记者提问“中钵良治比久多良木健强在何处？”出井伸之如是回答“中钵副社长很善于听取别人的意见，他能集思广益，收集多方情报做出正确的判断。”。

很好，这句话含沙射影，背后也就是说久多良木健刚愎自用。久多是出了名的孤高自傲没怎么把其他人的意见放在眼里，这么多年来索尼社内很多人对久多不满，久多良木健在社内树敌太多，由他掌舵难以服众啊。

久多在社长角逐中落败还有一个原因，那就是索尼并没有把SCE的游戏事业当成真正的核心，就算是在PS、PS2如日中天，为索尼在捉襟见肘的日子里赚取不少银子的时期也是如此，索尼把久多领导的SCE看作是非主流流派，是“异端儿”。如果把整个索尼交给久多，那么游戏业务就将成为索尼的核心，而且以久多的个性来看，游戏部门必将凌驾于索尼其他部门之上。

2005年，当时的索尼背负赤字严重，一再强调要“重新振兴电子部门”，而久多的成长历程只在他的三个孩子PS、PS2、PS3，如果游戏事业成为索尼的中核，那么财政上拆东墙补西墙的情况就将加剧其他部门的不振。

从PS上市到久多良木健登上副社长宝座，花了十年的时间，正好与出井伸之1995年就任索尼社长，2005年又从会长之位退下的时间一致，这个时期发生了什么呢？出井的时代索尼的游戏事业蒸蒸日上，而索尼原先竞争力很强的领域又慢慢地萎靡不振，在索尼这个“失去的十年里”到底发生了什么事？

用排除法选出来的领导

“出井君完全符合就任索尼社长的条件，他是我们用排除法选出来的最佳人选。”被称为索尼中兴之祖的大贺典雄这样回答选拔出井伸之当社长的理由。

当时出井伸之才刚当上一个索尼的常务，比他贡献高有资格竞选此位的先辈至少有14人，按日本企业年功序列的常识出井伸之连社长之位的边儿都碰不上。但他就硬是被什么劳什子排除法给选出来了，也就是说没有其他合适的人选了，排除完就剩他了。索尼和世界都很不解，当时江湖流传着“出井伸之其实只是大贺典雄的一个傀儡”这样的谣言。

那么“社长候补”的其他人选怎么搞的？怎么会输给一个后辈？为什么会被排除掉？当时索尼有两个强劲的社长候补人选，一个是东京大学经济专业毕业的岩城贤，他是从东芝跳槽到索尼的，48岁时已升至索尼副社长了，他的全球业务成果显著，经营手腕尤其值得称道。但他却被莫名其妙的调任索尼生命保险社长，难道是怕他“英年早逝”？

还有一个索尼社长之位最有力的竞争者——森尾稔。在社内技术派支持下，森尾就任索尼集团社长几乎已经是板上钉钉的事儿了，但就在这时发生了一件咄咄怪事，诽谤中伤森尾的来历不明的文书被邮递到索尼各高层的私宅！森尾稔就这样不明不白地挂了。

然后在四顾无敌手的情况下，大贺典雄在索尼高层会议上突然提名由出井伸之就任索尼社长。“技术的索尼”居然选了一个“文化系社长”！

新任领导上任

“确实从常识来说，出井伸之是可能获胜的。他的经验不如其他候补者，也没有什么大的功绩，在家用电脑事业上还出现过失败，但我看中的不是他的过去，我买他的未来。”语出惊人，排除了十四人的大贺典雄指明了不是看好出井伸之的过去，而是在他未来的发展上下赌注。

出井有过怎样的失败？那是“MSX”计划，这是一个游戏用家庭电脑计划，意图打造一台便宜的游戏家庭电脑，这是出井伸之领军的向任天堂发动的“游戏机战争”。这次动作非常之大，索尼和松下（MSX的“M”代表松下，“S”代表索尼）这两家顶级家电组成联合战线共同向游戏界大佬任天堂发起攻击。

但是，结果非常凄惨，出井指挥的这场战争完败，MSX这台游戏电脑在市场上乏人问津。本来当时索尼就在开发图形功能强劲的“SMC777”个人电脑，这个时候出个什么MSX有什么意思？这就怪在出井的个人阅历上，这是他“文科系出身”对技术方向没有足够了解所致的误判。可以说“世界的索尼”算是栽在任天堂手里了。

大贺典雄看中出井伸之的未来是有理由的。当时索尼正在大改革，分成了很多部门，更踏入了一个大



泥潭，那就是电影事业。当年索尼花费了约48亿美元的巨资买下了北美的哥伦比亚电影公司，可是出的影片都不卖座，索尼和共同踏入电影的松下一共亏本了二千亿日元之多，但是继承了盛田昭夫遗志的大贺典雄并没有一刀砍掉电影投资，这个索尼的累赘被出井伸之大胆的决断力和超群的行动力变废为宝，在出井伸之就任社长上台后的八个月后对索尼的电影事业做了大刀阔斧的改革，索尼北美电影随后佳作连连，票房成绩节节攀升，电影部门从赤字高挂赚了个盘满钵满。

从出井伸之以上的失败和成功的事迹，我们不难看出，他在硬件技术方面是个外行，但在软件内容方面确有过人之处。本来索尼是“技术的索尼”以高超的技术水准傲立世界，可在出井的时代，索尼电影越发受到世界的关注，索尼的硬件水平在各方面反而都有不同程度的倒退，原先领先同行的领域也被慢慢赶超。



文科系社长的风格

电影部门扭亏为盈，出井伸之腰板也直起来了，出井伸之从2000年开始由索尼社长升为会长兼集团CEO，但在这样的“软件”成长的背后却埋下了祸根。原来是本业的“硬件”方面，出井伸之却迟迟拿不出有效的改革方针，有索尼特色的硬件产品越来越少。

这对整个索尼的影响是深重的，比如说电视，索尼的电视曾经风靡全球，但它后来在液晶电视的进化过程中却落后很多，CRT电视消费者选择富士通和日立，液晶电视消费者选择韩国的三星，曾在电视硬件市场上称雄的索尼岌岌可危，其领土不断被蚕食。

很多这样的例子在索尼原先领先的硬件领域发生着。这正是出井伸之对硬件技术的无知造成的，就说电视技术，索尼本来可以至少跟上其他厂商迅猛的脚步，但出井在CRT、液晶、等离子等电视发展方向上犹豫不决，根本没有能力决断出哪种技术将在市场上吃香，本来是引领市场潮流，创新技术让身后的同行纷纷跟进的索尼像一个白痴一样在三岔口不知往何处去。这头领头羊变成了一只迷途羔羊。但出井伸之还不忘为自己找台阶下“实际上这种程度的失误并不是什么大问题。”“只是在时间轴上有一个小误差，我们还有时间补救的。”

事件的发生总是有根由的，索尼的“失去的十年”对久多良木健这种技术派的打击是很难估算的，PS平台日后的发展，CELL、蓝光如果是以前的索尼也许PS3能赶在2006年春发售，“技术的索尼”光辉的失去对PS3计划是一场灾难。

出井与久多的联合

2003年4月，在各项改革计划屡遭失败后，出井伸之成立了一个特殊的组织“BBNC”，“BBNC”的任务是支援次世代的高新硬件的开发，比如说“CELL”和“蓝光”。

当时的索尼形势严峻，电子部门萎靡不振，股价也一跌再跌，终于在4月25日发生了索尼大暴跌事件，索尼股价跌至谷底。在各大部门都岌岌可危之际，由久多良木健统领的索尼电子娱乐部门一枝独秀，孤军奋战，不断地给索尼输血。久多良木健由此被指名为索尼的副社长，兼任“BBNC”的负责人，这个信号让世人看到了索尼新的希望。

其实出井伸之和久多良木健是有共通之处的。虽然文科系出身的出井伸之和技术狂人久多良木健理念不同，但这两者都是索尼社内的“非主流流派”，都有不少辛酸往事。一时之间，江湖上又传闻出井伸之打算让久多良木健当后继者。

“BBNC”负责的宽带计划是索尼特别重要的一环。出井伸之担任了政府IT战略会议的议长，引领日本的IT化发展。当时森喜郎首相掀起了“IT革命”，力图把日本打造成世界网络环境最优秀的国家，政府的“e-Japan构想”意图构造一个次世代的超高速网络。

本来索尼在宽带方面根本是无利可图的，因为同是IT战略会议的一员的孙正义财力雄厚，“雅虎！BB”宽带计划以破坏性的价格几乎垄断了日本网络市场。

索尼在这方面并没有外界传言那么大的野心，但是这个宽带计划却让久多良木健的SCE产生了让PS2去网络试试水的想法。也是PS3全面迈向网络化的先行尝试。

PSBB网络服务

索尼的宽带战略交给了“BBNC”，久多良木健打算展开PS2的网络服务“PSBB”计划。

但是，具体应该怎样做呢？久多良木健在网络方面也是外行，没有多少经验，他也没有拿出相应的规划。几经周转，SCE终于发布了PS2的“PSBB”功能。

1、能够通过网络下载PS、PS2游戏的相应内容。

2、用专用的ID，玩家可以互相交换信息。

3、可以播放下载的音乐。

4、可以播放下载的电影。

玩家们沸腾了，游戏、电影、音乐都可以在游戏机上下载使用，这是PS平台历史性的飞跃啊。但玩家的热情在漫长的等待中降温，等啊等啊等，盼啊盼啊盼，游戏和音乐的下载服务一直没有开通，玩家也不能收发信息，不止如此，作为一台“网络游戏机”PS2连网上联线游戏这样的最基本的服务都没有展开，真正利用PS2的网络功能的第三方厂商只有SQUARE，而且这个SCE的忠臣还是尽心尽力地做游戏，其王牌大作《最终幻想11》就是一个最大的声援。

久多良木健对全世界都充满了期待的“PSBB”网络服务并没有下多大心血，他把玩家兴奋的呼号抛在了脑后，PS2的“PSBB”只是一个未完成的粗略的蓝图。

这也是一种绝佳机会的错失，虽然游戏机以前和网络不沾边，但网络化是游戏发展的趋势之一，就算“PSBB”是一个浅尝辄止的试水计划，但你久多良木健也试得太浅了吧，脚板一沾水你就撤回来了你，多涉一下水又淹不死。试想如果当初久多良木健捉住机会，真心实意地展开PS2的网络服务，以PS2巨大的用户群会取得多大的收益啊，经验也会积累得更多，可以说“PSBB”迈向正轨的话，那XBOX还有XBOX360的网络绝不会成为其优势，网络优势也将是索尼的！论据就是那一亿的用户群。

看看今时今日PS3网络服务的蹒跚脚步，这就是当年“PSBB”网络服务计划未完成的苦果！

PSX的诅咒

2003年索尼集团经营方针说明会上，展台上有一个被白布覆盖的东西，当揭开这块神秘面纱时，一台筐体形状的游戏机现身了，这是久多良木健的新宠儿——“PSX”。

“这是游戏机与家用电器概念的完美融合产物。”久多良木健傲慢地介绍这台机器。其实说白了PSX是一台继承了PS2的基本架构，加强DVD播放功能，加装超大HDD硬盘的混合产物。

对于这么一台“古怪”的机器，大家很快从最初的惊诧中清醒过来。

“不过就是一台将已有的东西混在一起的大杂烩，没有什么特别引人注目的地方。”（JP证券交易所高田裕史）

“商品的特色和定位都很模糊，价格也过高，所以我想很难卖出去。”（零售店店员）

确实，这类商品失败的前例太多了，原来SFC就搞过游戏机与CD机的混合型，DC也推出过可以播放DVD的版本,但这些不阴不阳的东西无一例外都失败了。和上面这些可怜的东西理念差不多的所谓的“游戏机与家用电器概念的完美融合产物。”的PSX，这个将PS2和HDD揉合在一起的产物注定没有一个光明的未来。

而在价格的制定上也很微妙，PSX的定价是79800日元（160GBHDD版本），如果分别去市场上购买HDD硬盘和PS2的话是要贵一些，但有些用户是有PS2的啊，有些用户又是有大容量的HDD硬盘的，这也让买家头疼，厂商混合的东西并不一定是消费者需要的。

更有过之的是，等PSX上市后消费者发现实机的性能比宣传的要低很多，光驱读取速度慢，不能播放DVD+RW和CD-R，也不能播放MP3的音乐文件，甚至连“PSBB”也不对应。

PSX没有如久多良木健预想的那样满足大家对PS2升级的要求，很快从市场上消失了。而PSX的“高价格”，“机能缩水”，“定位模糊”等悲剧原因，再一次的降临到索尼后来出的PSP与PS3上。

PSX包含的信息是极为重要的，消费者不会为了看起来实惠，但其实用不上的机能掏腰包，对背信弃义的机能缩水也深恶痛绝。PSX的失败包含了太多危险的信号，让人吃惊的是这么明显的信号居然被久多良木健忽略了！PSX以死换来的教训没有一丁点儿被索尼吸收，PSX白死了。PSX诅咒已悄然降临到PS3身上。

PSP的初期不良品事件

作为本书的主题相关的事例，我想拿索尼的携带掌机PSP初期不良品引起的骚动举一个例子。

2004年12月12日PSP的首发，秋叶原和新宿排起了数千人的长队，索尼准备的20万台PSP转瞬之间



被疯抢一空。

索尼先别忙着乐，接踵而至的是顾客的投诉，液晶屏角度不对称，“口”字键按下后无法弹回,UMD从光碟仓中飞弹而出等等问题浮出水面……

本来呢，PSP在2004年发售是不可能的事情，但是任天堂的NDS选择在2004年12月发售，为了捉住时机打压NDS，PSP霸王硬上弓，在缺乏最终调校的情况下开始生产，终于酿成了后来的恶劣影响。

这后来发生的事更是噩梦，索尼客服中心的电话由于线路拥挤根本打不进去，而且交换新品也没货，钱也退不了，而且居然还有“10000日元修理费事件”，玩家对索尼失望了。

久多良木健这时出来发言了“这是我设计的硬件，是为了游戏开发商和广大玩家设计出来的巅峰之作，由于液晶屏幕再也不能小了，PSP本体也不能变得再大，所以按键的位置相对固定，但这并不是什么设计错误，我们设计出的是世界上最美丽的东西。”。

久多良木健高高在上的姿态激怒了玩家，不少玩家转为购买任天堂的NDS。

索尼对待消费者的态度消极还有一例。索尼的“VAIO LX”液晶电脑会随着使用日期的增加出现一条小黑线，慢慢地越来越多，让人啼笑皆非的是这样的情况正好在索尼保修期刚过的时候发生，典型的索尼风格。而后来索尼经过调查认为液晶屏根本没有问题，声明要修理的话须付53000日元的修理费！但是采用同样液晶屏的日立等厂商却是无偿修理！

从以上的两例我们可以看出索尼像对待罪犯一样对待它的消费者，索尼的东西是出了名的易坏，而且送去修理还得消费者自掏腰包。这是在给索尼这等世界级企业的形象抹黑。

索尼的傲慢造成的更大的苦果还在后面。

前所未闻的电池回收事件

前面所举的两例受害的范围还只是直接购买索尼产品的顾客，出了事收拾起来还比较容易。但索尼是世界巨企有众多的业务关系，生产的产品部件被很多厂商应用在自家产品中，辐射极广，如果在这种情况下出现产品的缺陷又会造成怎样的影响?

史上最恶的电池回收事件就发生在索尼身上。

2006年8月电脑厂商DELL宣布了一项震惊世界的决定，回收所有DELL笔记本电脑的锂电池。至此时，DELL笔记本电脑已发生了六起起火或者爆炸事件，回收的规模是410万，前所未有。

那么生产这些该死的锂电池的厂商是谁呢？很好是我们亲爱的索尼。关于这次电池回收事件的损失，索尼表示将“支援”DELL一部分。很好，我们的索尼好像还没有认识到事情的严重性……也可能是装疯卖傻想死不认账。但事实明摆着，这款锂电池是索尼独自开发的号称“轻量化”，“高输出”，“快速充电”的高性能电池，它应该负全部责任，事发时已经有很多厂商采用了这款锂电池，“责任全在索尼！”这样的呼声一时在业界风起。

之后是雪崩一样的回收事件，美国的苹果公司也开始在自己的产品中回收有起火危险的索尼电池，数量约为180万枚。其他如富士通、日立、东芝等在自家生产的电脑上选择索尼锂电池的厂商纷纷开始回收问题产品，这起史无前例的电池回收事件的损失达510亿日元，索尼不得不由于不可推卸的责任负担其中的大部分。

正在处于缓慢疗伤恢复期的索尼,在站起来的过程中挨了一记重重的闷棍，这对PS3的发售又加重了负担，PS3本来可以用更低的有竞争力的价格发售的。

第五章 CELL壮志未酬

CELL的野望

2007年2月，索尼公布了将在今后的三年大幅削减半导体投资的方针。这个决定暗示，PS3的“心脏”——CELL的发展计划发生了180度的转弯。CELL芯片计划的兴起集中在2004至2006年的时间段，总共投入了4600亿日元的巨额投资，这样的特别计划将在今后慢慢回撤。

在耗费了这么巨额的资金后又后撤，不光因为PS3的销售不振，也意味着索尼放弃了以CELL芯片拉动其他产品发展的战略。

CELL就像散布在网络中的生物，它们能找到同伴结成一体，人多力量大，结合得越多，其运算能力越强。如果你家中有一台PS3，那么在处理任务重时可以通过网络找到其他PS3减负，世界上有如此众多的网络用户，如果用CELL处理器的用户多了，那么实现骇客帝国那样的虚拟世界也不是不可能的事情。

CELL搭载家电前景黯淡

但是，直到2007年7月，CELL芯片并没有出现在更多的其他场合，索尼搭载CELL的家电也迟迟没有发表。这么看来“联合越多的CELL就能发挥出更大运算力量”的优势就体现不出来了。

为什么CELL没有如索尼预想的那样出现在更多的电器产品中?

首先，发热量太高了，在SCE公布的数据中，PS3的最大消耗电力是380W，这在玩家中引起了轰动，因为这样的消耗等同于一台洗衣机和大型冰箱，有人戏称“PS3冬天可以用来当取暖器”，PS3的耗电量有相当多的一部分是CELL产生的，而且PS2的平均消耗电力是45W，由此可见这是一个多么大的“进化”。

这还不是主要的，因为CELL物有所值，它运算能力高啊，但如果把它装入冰箱、洗衣机等家用电器又会是怎样一种情况。洗衣机需要影像处理机能吗？冰箱需要网络机能吗？难道我给一台洗衣机装上高运算能力的CELL，那这台洗衣机洗出来的衣服就会干净一些?

那好，CELL既然不能大规模地运用在家电领域，而PS3又卖不出去，那CELL的再研发与推广的投资自然要被削减了。

被抛弃的CELL和PS3

PS3采用的CELL是90纳米的技术，如果可以实现65纳米工艺制造的话，那能耗和造价都会降下来，但索尼迟迟没有展开行动，为什么？资金被削减了，而且还有差不多230万台的PS3积压在库。

索尼耗费了4600亿日元研发出来的CELL目前就只有PS3这一款产品运用，索尼各大部门已经费了不少心血在上面了，而且PS3的初期亏损极其巨大，给其他部门也造成了不小的压力，可是PS3就是不争气啊，卖不动的产品再怎么宣传都卖不动，索尼对PS3的支援在慢慢减少，只有SCE独木擎天。

其实，我认为索尼是还有很多办法帮PS3走出困境的，比如说索尼近年来最受欢迎的产品之一“BRAVIA”液晶电视，如果宣传上把PS3与“BRAVIA”液晶电视联合起来的话，那PS3的蓝光播放器机能和超强的游戏体验都能得到一个更好的体现。

索尼没有这么做，而且其他部门还慢慢腾腾，比如蓝光驱动器的难产给PS3的首发造成的影响就是灾难性的，PS3的年内出货量不得不从400万台下调到200万。

当有人关于电池回收事件问道“索尼的技术力正在下降吗？”久多良木健毫不客气地说“从今天这个情况看来，的确如此。”

索尼本社从支援PS3的方法本来有很多，但是都没有积极实行，PS3的困境绝对不是SCE一个部门的错，PS3难道就如同CELL一样被索尼给抛弃了吗?

第六章 做不出iPod的索尼

双子的失败——PS3和HDD音乐播放器

本来应该是完全制霸的市场领域却遭遇了意想不到的失败，PS3并不是索尼的首例，还有一次就是索尼的HDD音乐播放器对阵苹果的iPod的惨败。

索尼在音乐领域占有很大市场，但iPod把索尼挤到了边上。HDD播放器内置硬盘和PS3一样是硬件与软件结合才能生存的平台。HDD的失败和PS3有很多相似之处。这对“双子”都太超前于时代了。当年携带音乐播放器的王者索尼为什么做不出来iPod?

为什么iPod能以一己之力席卷携带音乐播放器市场？首先，iPod作为一个商品完成度非常之高，这是一个大前提，无论多么优秀的理念没有一个周全的整体规划，那设计出来的商品就不能体现自身的魅力。这个商品的优越之处之一就是“iPod之颜”，上下流动的操作画面非常舒适，咕噜咕噜地上下拉动条框选择自己喜欢的歌曲是一件很爽的事情。这就好像把PSP踩在脚下的NDS的触摸笔操控一样，用户感觉就是一个爽字。这样舒服的操作使携带音乐播放器的亲近感大增。

另一个就是“专用软件iTunes管理文件”，这个软件也是非常便利消费者的，你可以把从PC上一曲一曲传送到iPod的歌曲以自己喜欢的类型和歌手分类，就好像建立一个音乐图书馆。

索尼音乐下载服务的失败

但是不管iPod和iTunes的设计再怎么好，如果没有海量的歌曲支持也会无人问津。在2001年，iPod登场六年后开始了一项把其他厂商远远抛在后面的音

乐下载服务，那就是“iTMS”，联合各大音乐发行商以超低的价格实现了“所有音乐一网打尽商店”，iPod的音乐播放王者地位由此而生。

其实真正的音乐下载业务日本比北美还早几年实现，1999年12月SME的“bitmusic”就实现了这一服务，但当时只提供很少一部分不怎么热门的音乐下载，世界上还没有一个音乐发行商真正使之商用化。日本的厂商本来是最先踏进去的，有机会实现联合各大企业形成“所有音乐一网打尽商店”网络下载。2000年4月索尼设立了网络音乐下载部门想联合其他企业共同开展音乐下载服务，而东芝等企业对索尼一直保持警惕，旗下的东芝EMI没有和索尼联合，而是独自开展自己的“du -ub.com”音乐下载服务。

索尼没有像苹果那样有大魄力来联合其他厂商开拓市场，音乐下载服务的错失就是最好的例证。

软件拖累硬件

“HDD音乐播放器只要用半年，或者最多一年时间就可以赶超iPod。”

2004年7月索尼的安藤社长放出了这样的豪言壮语。在落后苹果的iPod五年之后，索尼搭载硬盘的音乐播放器终于发表了。此前虽然索尼也出了几款携带播放器，但由于能保存的歌曲不多没有起到多大效果，所以索尼最终决定采用内置HDD的办法解决这个问题。

苹果的iPod也不是完美的。特别是音质方面，不少消费者对此极为不满。所以“AV的索尼”开发的新型HDD音乐播放器在当时利用备受期待。

但可笑的是索尼并没有捉住这个显而易见的绝好机会，在对手的破绽都暴露出来的情况下，索尼出的产品只是让消费者觉得iPod的缺点是那么的微不足道。HDD音乐播放器的表现糟糕透顶，居然不对应有很大市场的MP3格式，而仅仅只是一台ATRAC系的专用机！ATRAC系是指ATRAC、ATRAC3、ATRAC3plus等索尼独自开发的格式。也就是说如果你要使用这台机器，就不得不把其它任何格式的音乐转换成ATRAC格式，这是一件多么愚蠢可笑的事情。而且你千辛万苦终于转换完成后，从PC上传送至HDD音乐播放器上的时间长得离谱，iPod仅仅需要4分钟就能转换完成的东西，索尼的HDD音乐播放器竟然需要4小时又13分钟。

更可笑的是索尼知道错了又抽自己两嘴巴，后来又对应MP3格式，传送速度也解决了，但消费者的批评又接踵而至，“你索尼当初为什么不这么做？”

索尼一向以为可以凭一己之力扭转市场，高贵的索尼从来不愿低下它的头颅，不管是对消费者还是对竞争企业，明明市场的动态就是那样了，索尼偏要逆天而行，强迫消费者接受自己的发明，以前的录像带格式之争，现在的蓝光格式之争都这样，索尼更应该懂得变通，不管是为了消费者还是为了自己。

索尼为什么做不出iPod，为什么会丢掉传统的携带音乐播放器市场？这和PS3丢掉游戏市场是一样的，当年的定位模糊的PSX，首发故障率奇高的PSP和HDD音乐播放器都说明索尼有很严重的机制问题和企业文化的缺陷，这已经是病入膏肓浸入索尼的血液了，PS3的失败几乎索尼多年毛病积累的必然结果！

第七章 PS3还能生存吗？

平井一夫的PS3逆袭宣言

2007年6月末，SCE的社长兼CEO平井一夫在接受日经新闻采访时宣称到翌年3月全世界将合计发售380款PS3游戏软件，其中店面贩卖的软件200款，通过网络下载的软件180款，平均下来就是说PS3要每个月出40多款游戏。

但是真的能在明年三月前推出380款PS3游戏吗？平井一夫卓越的领导力真能吹散笼罩在PS3上空的阴霾吗？一个字“难”。PS3搭载的CPU“CELL”是非常新锐的东西，在其他电器商品中从未被使用过，对于游戏开发人员来说是非常陌生的。而微软的XBOX360的开发环境与PC非常接近，“XNA”的开发套件让开发人员事半功倍，而且为PC开发的游戏也能很容易地移植到XBOX360上。PS3在另一方面也让第三方软件商踌躇不前，那就是巨额的开发费用，目前的游戏开发和FC时代简直是天壤之别，一款次世代游戏需要几百人共同协作，开发费用动辄10亿20亿日元。PS3比XBOX360的开发费用更高。而且现在的游戏市场早已不是“即使是垃圾软件最少也能卖10万”的时代了，现在能卖10万以上的那是大作了，一着不慎软件商的开发费、宣传费就打水漂了。

所以现在的独占软件越来越少，能拉动PS3硬件普及量的大作纷纷叛逃，比如说CAPCOM的《恶魔猎人4》本来是PS3独占，现在已正式决定推出XBOX360和PC版。还有KOEI的《真・三国无双5》本是PS平台独占的作品也将推出XBOX360版，等等等等……太多了，但第三方大作的叛逃对PS3打击最大要算是《GTA》了，在西方市场上这款游戏的作用绝对是决定性的！原来XBOX只能跟在PS2后面吃吃这款游戏的剩菜剩饭，但现在《GTA4》不光有XBOX360版，还有XBOX360独占的下载内容。没有这款游戏的独占，PS3在欧美市场真没有什么相对XBOX360的优势了。

连跨平台作品也没PS3的份

跨平台作品大潮对PS3的王者地位打击很大，但更可怕的是连跨平台作品也慢慢的没了PS3的份！本来有PS3、XBOX360两个版本的NBGI的次世代《块魂》，官方网站上的PS3标示突然消失了，理由是“因为各种原因暂时中止开发。”NAMCO的招牌空战游戏《皇牌空战6》也宣布将由Xbox360“限时独占”，其它游戏的PS3版不是延期就是直接取消，这简直是雪崩一般的恐怖，原来PS平台的巨大软件优势，“所有的游戏在此集合”的旗号已经成为了历史！第三方软件商真不敢把宝压在PS3上，看看PS3的全球销量就知道了，独占取消吧，等等，考虑到成本的回收，PS3版还是过段时间再说吧。

PS3的380款游戏软件翌年三月内发售，说白了只不过是平井一夫的一厢情愿的美好愿望，愿主保佑他如愿以偿。

活路在于降价，PS3的一丝曙光。

直到2007年6月末，PS3在日本的销量是100万台，而后发的Wii已经有300万了，而且现在每周的贩卖台数Wii差不多是PS3的六倍，差距在不断增大。

那么PS3还有没有翻身的机会？

我认为至少PS3具备翻身的基本资本，PS3的机能是最高的，凌驾于XBOX360之上是没有异议的，只是现在PS3还没有完全发挥出真正实力。而Wii是上时代XBOX级别的硬件机能，创新的操作方式也还有待时间考验。

大部分玩家还是喜欢传统游戏。这样说来就简单了，PS3想要活下去大幅降价就OK了。

是很简单，因为本来就是这样，PS3从一公布就被大众诟病价格过高，而Wii能取得成功，低价格是其一大优势，因为这让玩家冒险去试试任天堂的创新游戏方式的代价变低了，PS3想让大众去体验其“究极次世代魅力”首先就得制定有吸引力的价格。

索尼当然知道这一点，但它做得不够，《大众高尔夫5》的PS3同捆套装价格优惠，几乎等于白送一款游戏，但这只是杯水车薪，虽然PS3造价高昂，给整个索尼造成了沉重的负担（仅仅只是2007年4至6月的决算SCE的赤字就高达292亿日元），但趁现在还没有被XBOX360和Wii抛开太远距离的时候，索尼真该作出一个大魄力的决断了，如若不然，消费者和第三方软件商都会离PS3远去！

PS3啊，活下去！

也许PS3生不逢时，确切一点说是生得太早了。盛田昭夫“硬件和软件结合”的宏愿，出井伸之“网络天下”的梦想，久多良木健对电子技术的执着，这“索尼希望”的一切都倾注到了PS3身上，所以才造成了这台不惜血本的机器的高价格，不幸的是消费者并没有理解这一切。

但是，既然出生了，就要坚强地活下去！

PS3不光有蓝光驱动器，先进的Cell处理器，高品质的图像效果，经过数次网络升级后还能提升PS2游戏的画质，加强传统DVD的播放效果，也能通过LAN在电视上显示PC的影音、图片文件……PS3的好处还是非常多的，不实际接触你根本不了解PS3的魅力，就像Wii的新操作方式一样，关键要让消费者抱回家去体验。所以啊，PS3你快快降价吧，即使是自社出的也行，快快充实你的独占软件阵容吧，快快改善你的开发环境吧，不断焕发出你真正的魅力，给第三方软件商和消费者一个选择你的理由。

以前，经历了N64大失败后的任天堂，励精图治的后继主机NGC结果也不如人意，但在这两代主机之后NDS和Wii却取得了空前的成功！PS3也许会就这样输掉这场次世代主机战争，但是拼尽全力一搏后的失败绝对不是徒劳无功的。



索尼帝国的崩塌，多年经营不善自食苦果——
昔日因,今日意，索尼病入膏肓，PS3伤痕累累。

PS3历史上的转折点

业界的变革，是在一点一滴的事件中积累而成的。尽管人们常用“成王败寇”来形容市场淘汰的结果，但商业竞争的过程终究不像战场上兵戎相见一般直截了当。PS3虽然刚刚在市场上拼杀了一年，但其背后的紧张运作却从数年前就已开始。玩家们眼中的市场局势无时无刻不在出现着微妙的变化，在经历了每一次对思考有所触动的事件后，市场的整体局势才会逐渐清晰，形成对全局态势的认知。每当局势变化时，人们总要回过头来看看演变到这种局面的过程中决策者们的行动，从中找到一些竞争中的必守之则以及博弈中的神来之笔，业界历史的回顾与评析就是由此而来的。在这个意义上，PS3可算是个相当典型的材料。从2006年年末发售以后，PS3在新世代主机大战中一直處于下风，这从统计数据上一目了然。但是，这并不意味着PS3是一款起点低的商品——技术支持、销售经验、用户基础，PS3一样不缺。PS3目前的失利，源于更深层次的历史原因。想看清其中的脉络与轨迹，必须将市场大局“翻盘”到更早一点的年头中。在那些信号可能并不明显的“转折点”中，我们或许就能领悟一点导致当前格局变迁的缘由。　□文/菩子

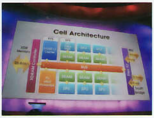


众所周知的“PS之父”。出生于1950年8月2日，1975年3月毕业于日本电气通信大学，同年4月进入索尼公司。1980年代后半参入游戏事业，在说服当时的索尼社长大贺典雄后建立了SCE。1999年4月1日就任SCE社长，到2006年12月1日退位为止，执掌SCE的帅印达7年半之久。2007年6月19日，久多良木交出SCE小组CEO的头衔，名字从职员名单中正式撤下。SCE的“久多良木时代”从此画上了句号。

POINT 01 巨额投资中的起点 方针倾斜下的开端

关于PS3最早的运作，要从SCE和其它企业合作进行半导体研发说起。如同特辑开头的年表所示，2001年3月SCE和IBM、东芝联合开发超并列处理器，可以看成是PS3战略开端的明显信号。不过，对于“SCE在新PS主机上的大笔投资”来说，其实还应该追溯到更早一点的时候。

1999年2月4日，索尼、SCE和东芝发表声明，联合投资1200亿日元，在日本大分市和长崎县谏早市分别设立了两家新公司，目的是“生产次世代PS主机核心的最尖端半导体”。这条消息中的“次世代PS主机”，指的是当时还处于研发过程中的PS2。这项关于分散投资风险，建立安定生产体制的合作对一年后PS2的顺利发售起了不可或缺的作用。但是，该项合作同时也显示出了当时的索尼将投资重心倾向游戏事业的迹象。就在这次新闻发布会后不久的1999年4月1日，久多良木健正式接替德中晖久，成为SCE的第三代社长。索尼、SCE和东芝联合出资办厂的事，成了SCE久多良木时代开始的一个重要印记。



2001年3月9日，SCE、IBM和东芝就联合开发面向高速网络时代的新型处理器事宜进行了发表后，引起了业界各方的一片感叹。2000年到2001年，正是以宽带为代表的高速网络开始在发达国家普及的时候。对于这个大手笔的合作项目，包括玩家群体在内的业界各方都抱着一种“好奇”的态度。或者说，始终标榜“尖端技术”的索尼以如此坚决而积极的态度对数码科技产品的网络化应用进行技术层面上的探索，很多人都对此感到了一丝惊喜。而且，既然合作方是SCE，那么这项合作的研究成果肯定要用在游戏硬件的延展上，这种想法也是顺利成章的。2001年年初，PS2在市场上的进军基本顺利，延续自PS的“家用台式机霸主地位”没有出现太大的动摇。因此，对于SCE的强势之举，各方也没有太多的质疑之声。

但是，SCE在新主机研发上一味追求高端的盲目进军路线，就是从此时起越走越远的。

POINT 02 首度亮相气势如虹 软件合作前景光明

2005年的E3展会上，SCE正式公开发表了“Play Station3”的名称，并同时公布了主机的规格和各种性能数据。这届E3上的任天堂并没能放出多少情报，岩田聪拿到会场的仅仅是一台外观不起眼的试制机，连手柄的式样都没公布。相比之下，PS3惊人的性能数据和华丽的实机演示画面显然更加引人注意。

事实上，从2004年下半年到2005年年初，关于PS3基本性能的消息已经陆续放出，玩家们想在PS3发表会上看到的是实际游戏内容以及市场服务信息。不过，这些内容并没有在PS3的发表会上出现，与会者看到的全都是专业术语的罗列。很多当时到场的媒体都对SCE发表会的“故弄玄虚”表示了不满。

当然，这一点小小的不自然并没有减低人们首次见证PS3的兴奋。同时，第三方软件商的合作也进一步加强了PS3的声势。众多名厂表示加盟，CAPCOM的稻船敬二那句“我们极其欢迎PS3”甚至成了媒体报道SCE展区时必定提到的宣传口号。在主机发售前先行巩固第三方软件阵容，这种走向令人不由自主地想起了PS2在发售前就已奠定胜局的辉煌历史。“至少，PS3在软件上不会失败”，这是很多人当时共同的看法。



POINT 03 市场形势意外转变 延期宣告卷起暗云

应该说，在2005年E3的时候，PS3还是风光无限的，相信SCE将在新世代主机大战中继续卫冕的人不在少数。可是，就在2005年的下半年，以日本为代表的整个游戏市场发生了巨大的变化，天平开始向掌机领域倾斜。2006年3月15日，SCE公布了PS3的发售日从“2006年春”延期至“2006年11月”的消息。人们关于PS3的种种怀疑与不安，正是从这时开始逐渐表面化的。

事实上，对于SCE一直在PS3的配置上坚持高端路线，玩家们并不是完全没有触动。只不过，索尼从很早以前就已经斥巨资确立了研发与生产体制，并且一再强调技术后盾的可靠性，这使各方对SCE在成本与生产的平衡控制方面没有产生更多的怀疑。可是，也正是因为如此，当久多良木健在3月15日上抛出“我们在PS3策略上变得慎重，是因为我们不仅想将PS3赌在游戏业界，而想赌在更多人身上”的论调时，人们心中不可避免地产生了动摇。

发表会上透露出的信息显示，在这个原本应该已经发售的时节里，PS3还有很多问题没有解决。首先，开发技术支持直到4月份才能大致完成，开发工具在5月中旬才能交到软件商手中。其次，蓝光光驱等基本部件的规格迟迟未能确定，其相关工作在发表会前后才能重新启动。SCE给自己定下了一个没有退路的时间表，虽然有月产量百万台的豪言壮语，不确定因素之多依然令人不安。

还不到一年，PS3就从猛攻变成了守势。支持者们等待2006年E3的心情中，开始带上了一点焦急。

POINT 04 复杂情势中的发表 成本难题浮出水面

2006年5月8日，当人们在E3召开之前的SCE新闻发布会上听到PS3的商品式样和首发零售价时，脸上出现的是一种复杂的神情。在被分成两种规格的PS3主机中：“低端”一方的价格已经超过了6万日元。

不管怎么说，这个价格确实是太高了。尽管玩家们都清楚PS3内置配件的档次，但听到真正的价格数字之后，还是难免瞠目结舌一番。尽管SCE在发表之前一直强调PS3作为蓝光播放器，甚至是作为一款“个人电脑”的功能，但对于玩家们来说，购买这部主机的初衷终究还是为了玩到有趣的游戏。PS2首发时的价格是39800日元，可PS3连“低端”主机的售价都要高出这个数字一半多，这实在令玩家们心里有些难以接受。

关于2006年E3上发表的PS3主机信息，熟悉游戏业界的人很容易就能读出其中的潜台词。SCE如果完全按照初期构想来配置PS3，并将成本如实反映到售价上，售价会达到连自己都觉得难以接受的程度。可是，由于软件开发和商战时机等方面的原因，SCE已经没有任何可以用来改变策略的缓冲时间。其结果，SCE只能使用拉开档次，以“低端的价格”和“高端的机能”形成不同的诉求，使人们产生“对应全面”的错觉——可是，在板上钉钉的价格数字面前，这种掩饰毫无作用。“PS3在成本控制上出现了严重问题”的信号，已经非常明确地传达到了每个人的心里。

对主机售价的疑问，对新手柄取消震动机能的指责……2006年E3展前后，来自业界各方的负面声音越来越多。或许，此时唯一能令PS3拥护者们安心的，就是SQUARE ENIX宣布要在PS3上开发《最终幻想XⅢ》的消息了。



↑手柄式样的改定引发了质疑。

POINT 05 上市前的尽力周转 发售时的生产困境

2006年12月5日，日本一家大媒体公布了任天堂新主机Wii上市之后的初期销量统计。12月2日发售的Wii到12月3日为止在日本的实际销量为35万零358台，而11月11日先行发售的PS3到12月3日为止的累计销量是18万7836台。仅仅用了两天，Wii的销量就超过了PS3将近一倍。造成这种局面的原因当然是多种多样的，但是，PS3自身出货量的极度不足与软件阵容上的单薄在其中占了很大比重。



事实上，PS3生产上的困难早在发售前数个月就已经初现端倪。2006年9月6日，SCE将同年E3上提出的“年内出货量400万台”缩减了一半，同时还宣布延后了欧版主机的发售日期。这种“设法集中货源，但还是远远不够”的信号，无疑加重了玩家们的疑心。

2006年9月22日东京游戏展上PS3临时宣布降价的消息，可以算是SCE痛下决心后实行的最大一次挽回局面的举措。久多良木健在发表会上表示，PS3低端主机售价从62790日元降至49980日元。明眼人都知道，SCE的这次降价无异于破釜沉舟。并没有信号显示索尼在E3展后的4个月内已经解决了成本问题，那么宣布降价只能意味着PS3将强行采取赤字销售的手段。SCE在关键时刻的果断确实赢得了一些赞赏，但从久多良木“Play Station创造的梦将从现在开始”的话中，人们多少还是听出了一丝悲壮。

然而，索尼的决断并没有为PS3带来好运。关键部件的量产失败形成了无法弥补的漏洞，首发出货量仅仅9万台的惨淡局面和E3时的承诺形成了过于鲜明的反差。PS3迟来的第一步，终于还是走上了不该走的方向。

POINT 06 软件经营拉开差距 厂商被迫直面问题

就在人们关注SCE如何一点点改善生产环境的时候，PS3的第三方软件链上也亮起了红灯。虽然发售之前几次展会上公布的发售表非常华丽，但经历了漫长时间的等待之后，那些注目度较高的“大作”却没有丝毫动静。玩家们看到的大多是欧美厂商同时在Xbox360和PS3上发售的多平台作品，能代表PS3品牌特点的作品少之又少。

2007年3月20日，CAPCOM正式发布消息，将原定由PS3独占的重头作品《恶魔猎人4》改为PS3、Xbox360和PC多平台推出。《恶魔猎人》是PS系列主机上的常青系列，这个系列的作品改弦更张，无疑透露出了一种明确的信息——第三方软件商们正在改变与PS3的合作态度。换句话说，之前各处透露出的开发成本及技术门槛等问题已经上升到了需要重新考虑的地步。在此之前，很多人或许还对“自然会有第三方软件商拿出扛鼎之作”抱有幻想，但面对此时的情形，人们才不得不重新认识到现实问题的严峻。



→大作的方针改变使PS3软件发展的前程蒙上了阴影。

PS2当年的飞跃，与高效率软件开发技术的确立有直接关系。“低成本、个性化的实验型软件”成了充实PS2软件队伍的生力军，更成为PS2原创游戏的主要来源之一。但是，在当前的PS3发售表中，这样的作品几乎看不到。为规避风险，厂商们在给PS3做游戏时，只敢拿出最有把握的品牌，而且，就算是这样的游戏，也尽量采取多平台发售的方式来分散成本。这无异于恶性循环。

2007年2月，索尼对游戏事业的经营方针进行了大幅调整，撤销了关于研发下一代CELL芯片的巨额投资，并决定以后不在游戏事业上设立大型投资项目。4月27日，索尼发布了由平井一夫接替久多良木健担任SCE社长兼小组CEO的人事令。这一连串的动向，已经与责任处理无异。也就是说，索尼高层认为PS3的局面已经不是需要“改善”，而是到了需要“收拾”的地步了。

POINT 07 最新机型肩负重任 恶劣局势寻求转机

对于关注着电子游戏业界的人们来说，2007年10月9日和10月10日是极富戏剧性的两天。10月9日，SCE特地赶在任天堂秋季发表会前一天宣布了PS3新机型即将上市，旧机型全面降价的的消息，“将在年末商战实行反击”的明确态度使人们为之精神一振。可是，就在第二天的任天堂发表会上，岩田聪一句轻描淡写的“请看这段影像”彻底削去了SCE的风头。CAPCOM大作《怪物猎人3》宣布从PS3移师至Wii，给PS3本已四面楚歌的软件形势又加上了极其沉重的一击。



由于PS3新机型的价格降到了与PS2首发时同样的价格，很多人抛出了“一开始就应该推出这个机型”的说法。但从当初的状况来看，这个说法并不现实。当年PS2迅速压倒DC，其中一个决定性因素就是软件的下位互换，同一届领导层不可能从一开始就做出取消这个机能的决定。而到了开发后期，各种突发状况使SCE疲于应付，又没有去做这种市场调研与决策的可能。这次推出的新机型，完全是PS3生产环境得到一定程度改善，领导层改变市场战略后的产物。另外，从目前状况看，就算推出了新机型，PS3也不能改变赤字销售的现状。因此，SCE的这步新招究竟有多大作用，目前还不得而知。

就在刚刚过去不久的10月18日，索尼正式将CELL芯片的生产设备卖给了东芝。关于CELL的合作标志着PS3战略的开始，如今，这项合作的转变，标志着一个时代的彻底结束。PS3如今的确站到了一个新的起点上，但战斗的结果如何，只能交给今后的“历史”去评判了。

追寻数年之间的辉煌梦幻，感受浮华散尽后的时境变迁。

为了忘却的纪念
——历代失败游戏机管窥

“那只是一场游戏一场梦，虽然你影子还出现我眼里，在我的歌声中早已没有你……”王杰的这首歌歌词异常伤感，历史上失败的游戏主机太多了，不管是掌机还是家用机，但现在还是有很多人怀念这些失败的游戏机带来的感动。这些游戏机在发售之初承载着多少厂商和玩家的希望，它的湮灭又有多少喜欢它为它付出过心血的人儿黯然神伤。失败的原因是多种多样的，厂商总是被自己的野心蒙蔽了双眼，玩家也总是变化莫测喜怒无常，但不管怎么说，这些失败主机都有其特色，甚至在某方面出类拔萃，虽然最后都失败了，但它们在游戏机发展史上浓墨重彩地画下了自己的一笔！

□文/龙马

前言

有时候想想失败未尝不是一件好事，失败乃成功之母嘛。在游戏机那不长的历史里出现过的群星闪烁的主机，本来电子游戏作为20世纪70年代后发展起来的新兴产业，它的道路就不会是一帆风顺。游戏主机大战是永远不会结束的，而作为玩家的我们最重要的任务就是在新主机发布之后去体验更多的游戏乐趣。主机的孰强孰弱，孰优孰劣并不是我们一句话能够解释清楚的，其实游戏业界也如同生态系统一般是优胜劣汰，到今天，任天堂的Wii，微软的XBOX360还有索尼的PS3都已经摆在我们面前了，相信只有竞争，才会更好。

游戏盛世泡影的破灭，Atari的悲歌。



整个今天的电子游戏业都忘不了Atari（雅达利）。1977年Atari（雅达利）发售家庭电视游戏主机Atari视频计算机系统(VCS)，那就是后来世人皆知的Atari 2600。当时售价为249美元。这款主机的处理器是8-bit的6507，主频1.2MHz，16KB的RAM/ROM，分辨率为160x192。它被誉为现今电子游戏的开山之作。雅达利 2600家用游戏主机成了1977年最受欢迎的圣诞礼物，获得了前所未有的成功，人们对这一新奇的娱乐方式充满了好奇，雅达利公司当年的销售额是1亿美元。到了1980年，Atari 2600型游戏机占据了44%的市场份额，几乎成为家庭游戏机的代名词。1982年，在公司成立10周年之际，雅达利公司年销售额达20亿美元，成为美国历史上成长最快的公司，所占游戏市场的份额高达80%，其产品进入了美国17%的家庭。

没有任何明显的征兆预示着这个“美国历史上成长最快的公司”会在短短的一年里发生巨变。

Atari 2600的成功是如此突然和疯狂，众多原来并不做游戏的厂商纷纷加入软件开发行列，这其中还有原本做鞋子的帽子的企业……1982年末，一些微妙的迹象表明，人们最初的热情开始消退，游戏业出现了滞销现象，有很多评论认为这种情况是市场上流传的大量的劣质游戏所导致的，因为雅达利公司对游戏品质并没有明确的要求。当时的很多给Atari2600做游戏的厂商没有游戏开发经验，这些厂商只是眼红巨大的利润，想捞一票就走人，出的游戏品质可想而知，一个游戏稍微红火一点马上几乎是完全一模一样的游戏就在各大厂商手中换个形象登场，硬件商和软件商这样不负责任的表现让消费者厌烦了，人们对Atari2600的热情迅速降温，媒体评论说“雅达利公司用一年的时间花光了自己十年的积蓄”。

1983年初，雅达利停止了股票交易，并且开始了前所未有的大裁员，并从此一蹶不振。雅达利用十年创造了一个奇迹，又用一年毁灭了这个奇迹，从始至终都充满着传奇色彩。虽然雅达利公司已经成为了历史，但是雅达利公司开创的游戏机市场方兴未艾，并且为后来者提供了宝贵的行业经验和研究案例。

立足第三方的空中楼阁，PC-E的无奈。

1987年10月30日，NEC（日本电气公司）推出了一台“准次世代”游戏机——PC-ENGINE，简称PC-E。售价为189.95美元。任天堂在1986年推出了一套FC磁碟机系统，并提出了新的规则：凡是在FC磁碟机系统发售的原创游戏，任天堂都享有一半知识产权。面对这样露骨的贪婪规则，NAMCO和HUDSON这两个实力派坚决拒绝加入。为了任天堂的高压政策一点厉害看看，NAMCO和HUDSON协助NEC推出了这款PC-E游戏机。NAMCO和HUDSON都是当时日本游戏业的顶级软件制作公司，分别占据着任天堂公司第三方厂商的首席和次席位置。在这两个强力同盟的支持下，PC-E的发售非常成功，凭借华丽的画面和震撼的音效，以及出色的软件支持，PC-E获取了相当一部分市场。NEC在1988年还为PC-E游戏机推出了CD-ROM系统。



PC-E在日本1992年3月时达到了465万台的销量。众多第三方厂商的加盟为PC-E注入了持久的活力。但PC-E还是摆脱不了失败的命运，因为NEC本身没有多大的游戏软件研发实力，而第三方“最铁”的支持者NAMCO和HUDSON不过是不满任天堂明目张胆的盘剥而想出一口恶气，但市场的主流还是任天堂和世嘉的硬件，PC-E不过是一个出气的地方，第三方根本不可能把宝压在这样的主机上，直到3D时代32位游戏机面世，NEC不得不在1997年宣布停产PC-E。可以说PC-E失败是成也萧何败也萧何，NEC完全依靠第三方厂商的游戏软件，自己并没有过硬的软件开发实力，一款游戏机如果把命运完全压在第三方上那就不能掌握自己的命运了。

多功能主机的先驱，3DO无法实现的野心。

作为90年代次世代游戏机最先出现的是松下的3DO。1993年10月，松下推出了其32位家用游戏机REAL 3DO INTERACTION MULTIPLAYEY，简称3DO。采用的处理器是32位的RISC，频率26MHz和12.5MHz的ARM60；内存2MB，显存1MB，画面分辨率是640x480，最大发色数3万2千色，同屏色数1670色。内置2倍速的CD-ROM驱动器，软件载体是CD。3DO首先在美国上市，售价699美元，是SFC和MD价格的4倍。3DO是EA、时代华纳、松下合作的产物，主要由松下承担生产制作和销售内容方面的责任，确切地说这三家巨企的联合真意并不是在销售游戏机，而是销售一个3DO游戏机标准，3DO的目标是集综合教育、娱乐、影视、影像剪辑、交互式节目等功能于一身，可以说是今日索尼和微软游戏机业务的前辈。



↑在3DO这台家用游戏机上诞生了不少日后的PC游戏大作。

虽然3DO的性能在当时首屈一指，但3DO的定位明显不是单纯的游戏机，市场运作的模式也和SFC、MD等有很大的差别，对日本市场的重视程度尤其不足。支持3DO的软件厂商较少，只有EA对3DO是不遗余力的支持，EA为3DO推出了原创游戏《极品飞车》，另外一些著名游戏也是诞生在3DO上的原创作品，比如《魔法门》、《英雄无敌》和《玩具军人》。由于3DO的开发平台就是PC，因此这些游戏非常容易地就全部移植到了PC上，甚至成为了PC上的经典游戏。

3DO的游戏类型也比较偏重于欧美的口味，在日本市场获得的支持不足，而当时日本的家用机软件开发商在世界是首屈一指的，所以尽管3DO创造出了不少好游戏，但游戏类型单一使它并不受玩家欢迎，而且近700美元的售价也是史无前例，很快松下的3DO在PS、SS的冲击下黯然退出市场。

花火般华丽绽放的流星，游戏史上不可磨灭的星痕。

错误的超前，VB创新的失败。



←承载着横井军平改变游戏方式理念的革命主机VB，是任天堂永远的痛。

任天堂在1995年发售的Virtual Boy(VB)是一个很特别的家用游戏机，即使以今天的视角来看，VB都太超前了。VB有一颗NEC V810 CPU，这是一颗20Mhz的32位RISC芯片，它可以显示384x224的分辨率，有4色和32级灰度，但并不是黑白的，而是偏红的。VB自带显示器系统，由于采用头戴双眼式机身和偏震分像显示系统，VB的游戏画面是立体的，声音系统则是带有内置立体声扬声器的16位立体声系统。值得一提的是它有一个6键双控制的特殊对称手柄。VB是一部很特殊的游戏机，它采用了类似现在液晶眼镜式的设计，玩家从眼镜中看到的画面左眼和右眼是不同的，从而在视觉上形成真正的立体影像，类似于三维立体画的原理。Virtual Boy(VB)是任天堂所犯的一次重大失误，由于理念太过超前，价格昂贵，加上对应软件的缺乏导致VB迅速地被市场无情抛弃，而且头盔式液晶在震动时会发生严重图像偏移等，索尼的宣传人员也在公开场合表示VB对儿童视力有恶劣的影响，这个革命性的产物最终成为了任天堂加入电子行业以来最失败的商品。1997年任天堂正式宣布放弃VB。这部主机总共发表了18部游戏，其中有4部只在日本发行过，另外还有8部来不及发表的作品。VB作为任天堂的试验性作品彻底失败了，然而由于它的另类表现却给人留下了很深刻的印象。

尽管VB使用了32位CPU,但它并没有被归入次世代范畴，从某种意义上讲VB的失败归咎于它在游戏性上的错误超前，和GB同样的理由，VB作为任天堂全盘战略的一环原本希望能用来牵制索尼PS、世嘉SS等三十二位主机，横井和庆应大学技术人员的合作准备将“虚拟成像”这一新技术作为未来携带主机的发展方向，当其他主机正在拼命加强2D，3D机能的时候，VB却将卖点定在立体游戏上，放弃了2D的细腻华丽和3D的临场魄力。这样的决策虽然大胆，但决不明智。横井军平为了任天堂的未来，试图用一种突破性的创意来改变游戏的发展方向，山内溥也赞赏横井军平的胆识，力排众议采用了这个疯狂的计划，但最后VB失败了，横井军平在任天堂社内受到了极大的压力，那些保守的任天堂元老不断发难，横井军平不得不引咎辞职离开任天堂。可以说VB的失败对任天堂的打击相当大，这之后任天堂又吓得走回了老路，后来出的NGC就是一台传统的主机，结果也是失败了。

挑战掌机王者，WS天鹅的折翅。

1999年，日本著名的动漫游巨人BINDAI发表了一款万众期待的掌机——WonderSwan(WS)，这款掌机有一个很美妙的名字叫“天鹅”。WS采用16位的CPU，虽采用黑白液晶显示，但解析度达到了224x144Dot，最大的特征是横竖都可以玩，使游戏的表现效果更佳。在游戏软件方面，Bandai很好地利用了自身取之不尽动画题材，尤其是各种高达游戏，制作水平都相当高。而Square、CAPCOM等大公司的加盟也使得软件阵容更加丰富。这是横井军平离开任天堂后和BINDAI合作的产物，横井一直追求的理念就是创造轻松随意的游戏方式，不仅要保证游戏的乐趣，还要体现出便携的优势，易携带、耗电少，这一切GB成功理念都被由BAIDAI的WS继承，不久就坐稳了掌机老二位置。

这款掌机在任何方面都不输给GB，但有一点却输得太多了，那就是时间，GB在1999年普及率占到了掌机市场的绝大部分，第三方软件商的首选还是任天堂，因为WS只是比GB好一点点，但GB的装机量却比WS高一大截。GB的游戏比WS好太多了，还有《口袋妖怪》的问世使GB又在生命的末期焕发了一春，任何机能更强的掌机都在这股口袋风暴下处于下风，后来BINDAI 在彩机化浪潮中又推出了WSC来对抗GBC，在WSC势头最猛的时候，GBA横空出世再次将这个最强劲的对手打倒在地，从此BINDAI再也没有站起来。



高贵时尚的变身，NGC“Q”叫好不叫座。



任天堂在N64惨败后再次以NGC加入战局，放弃高成本游戏卡，首次采用松下电器特制8CM DVD。发行家庭电视游戏主机GameCube。任天堂的NGC由于是三大主机中唯一不支持DVD播放功能的，为了抵消PS2和XBOX的压力，任天堂决定和松下推出一款支持DVD播放功能的NGC，这就是在2001年12月14日发售的松下NGC“Q”。

可以说NGC“Q”硬件上各方面都比PS2强，外形上这款NGC“Q”也非常之高贵漂亮，机身上方的蓝色显示屏使NGC“Q”更有高级家电的感觉，内建各种音视频线材输出端子使用更方便，可以说这款机器才是历代游戏机与家电的真正完美结合！

NGC“Q”当初推出时还是有一部分人购买的，而且都夸赞该产品的质量，但NGC“Q”的购买潜力太小，后劲不足所以很快就无人问津了。本来任天堂的客户群年龄就偏小，加上其一贯坚持游戏第一的原则，虽然NGC“Q”时尚大方但用户的既定思维觉得买NGC不如买索尼的PS2，NGC“Q”的失败还有一点就是价格了，这是没办法的事，如果当初NGC设计时就有DVD功能就好了，你偏要使用什么8公分的DVD光碟，这使NGC“Q”又得重新设计，花的成本当然高。其实NGC“Q”也算是任天堂的一次大胆尝试了，但这次屈从并没有给任天堂带来任何有益的评价，这款产品和它的企业形象相差太远了，NGC“Q”的失败让任天堂认识到以后真得离什么家电功能远远的。

手机巨鳄的试水，初生牛犊N-Gage折戟沉沙。

也许是掌机这块市场诱惑力太大了，连不是游戏商的企业都来趟这滩浑水，诺基亚在2003年10月发售了N-Gage，定位是手机中的游戏机。对于诺基亚来说，N-Gage无疑具有战略性的意义，甚至可以说是策略赌博。诺基亚迫切希望觅求一个新的经济增长点，手机网络游戏市场无疑让它看到了新的希望。诺基亚希望通过N-Gage树立其在游戏机领域的信誉，挑战任天堂的掌上娱乐.

这款游戏手机被诺基亚设计人员称为最酷的手机，但在消费者心中却是最蠢的，业界称其为介于手机和游戏机之间的一个“怪胎”。这玩意机身大，屏幕小，造型又怪异，可以说差不多是游戏机的畸形造型，一点儿没有手机的美感，而且它的听筒位置极为怪异，这等于N-Gage自绝了手机用户，而它着重标榜的游戏方面却是一个软肋，诺基亚完全不懂什么“游戏软件决定硬件”，它的游戏功能因为没有多少对应软件而形同虚设，更失败的是它高昂的定价——299美元，而N-Gage的主要竞争对手——任天堂的GBA，零售价为99美元，仅为N-Gage售价的1/3不到。在品牌知名度上，尽管诺基亚在手机上已是霸主，但是在游戏机领域，真正的霸主是任天堂。而且掌上游戏机所面对的核心用户群是年轻用户，他们是一个对价格尤为敏感的群体，价格的高低会直接影响到其购买热情。手机、游戏机两面不讨好的N-Gage失败是必然的。





游戏、工具、音乐、视频、壁纸
DVD大满载
赠送真正4.7GB 大容量DVD光盘
恶魔城再临！
POCKET GAMER
电子天下·掌机迷
零售价8.80元
2007年20期 Vol.90
192页+DVD大光盘
真正12cm光盘
掌机迷DVD
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
PSP年度动作最强作大攻略伺候
恶魔城
血之轮回/月下夜想曲
40款
掌机新作完全解析
王国之心新作三连发/卡片英雄2/世界树迷宫2
王女联盟/星海传说1/最终幻想4/樱花大战DS
勇者斗恶龙4/辛普森游戏/侠盗猎魔2/特警精英
古惑狼与泰坦/约束之地/高达战争编年史
NDS高战略性FF新作到来
最终幻想战略版A2
全流程攻略&全剧情小说
大特辑
迷失寂静岭
新作发售直前系列全面大回顾！
系列新作大绍介！主制作人开发秘闻全交代！
内文增加到
192页
掌机迷DVD
TASY TACTICS A2
总90期（2007年第20期）
超值价：8.8元
11月8日全国上市

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2007年12月下
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点

攻略分析



固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「PS3主机」



游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



Vii，中国制造，首发附送12个体感小游戏。不知道任天堂看后作何感想。

格斗始祖的传奇再现《街霸4》震撼发表!!



本刊讯　CAPCOM于10月17日在伦敦举办的“Gamer's Day”活动中，发布了很多新作的消息，其中比较令人瞩目的有Wii版的《大神》和PS3的完全版《失落的星球》。不过相对于以上的两款作品，本次CAPCOM宣布将推出家喻户晓的经典2D格斗游戏《街头霸王（Street Fighter）》系列的正统续篇新作《街头霸王4》，这个消息明显要更为震撼！这个游戏已经让大家期待了8年之久，而考虑到实际发售的大概时间的话，恐怕玩家们要与《街霸3·3》之后近10年的时间才有可能玩到。本次CAPCOM放出了该作的首部游戏宣传影片，虽然没有游戏的实际画面，但已经让人热血沸腾了！

20年来的街霸之路



《街头霸王》是CAPCOM于1987年所推出的大型电玩2D对战格斗游戏，以传统对战游戏为基础，并融合指令必杀技等创新要素。这款游戏在今天看来十分粗糙，但它的理念是成功的，并成为奠定今后格斗游戏模式的经典作品。

续篇作品《街头霸王2》于1991年3月推出，成为首款真正具备多样化角色可选择的对战格斗游戏，推出后轰动全球，广为大众所知。其自身也在不断进步，包括1992年的《街头霸王2　冠军之路》，以及同年推出的《街头霸王 II TURBO》。相比原始作品，后续的改良在流畅性和平衡度上均属一流的作品。再到1994年《超级街霸2》和《超级街头霸王2加速版》的诞生，不但人物数量增加到16名，画面完全重新绘制，并加入大量中间动作，使人物动作更加精密、流畅。另外还加入新招式和超必杀等。

1995年，本来人们以为《街霸3》会横空出世，没想到反而是回归故事原点的《少年街霸》大行其道，而且一连推出3代，也成为该系列的不朽经典。直到1998年，CAPCOM终于推出了正统续篇《街头霸王3》。本作的变化之处非常多，最有特色的就是仅保留少量原有角色而加入了大量的新角色，以及可以完美防御并造成对方硬直的BLOCKING系统，可以说这是在突破2代所有成就之后建立起的全新概念。不过初代的手感不佳，而《街霸3 二度冲击》在加入了少量新角色后也没能在手感上做出太大的调整。最后在1999年推出第二次改版《街头霸王3 三度冲击》，才算是将所有问题一起解决，呈现给大家一个近乎完美而且让后人都很难超越的《街霸》！

自《街霸3·3》之后，CAPCOM便一直没有推出正统续篇作品。这让玩家们几乎已经放弃了希望，并一直奉《街霸3·3》为经典神作。连日本最有影响的“斗剧”比赛，也把它作为不变的比赛项目。在相隔了8年之后，CAPCOM终于宣布将推出系列正统续篇新作《街头霸王4》，并于系列作官方网站放出了首部游戏宣传影片。影片以行云流水般的独特动感水墨风格来呈现主角隆（Ryu）与肯（Ken）的激烈格斗对战场面。其令人窒息的大魄力画面，令人产生了对新作的无限期待！虽然片中并未收录任何实际游戏画面，但最后一闪而出的“Street Fighter IV”标题，已经令人万分感动！街霸，终于回来了！

《街霸4》的上市时间

《街霸4》的发布无疑让众多玩家欣喜若狂，不过在兴奋之余，大家最关心的当然还是这款游戏的发售日。在消息发布当天，CAPCOM欧洲分社主管公关事务的高级副总裁Ben LeRougetel就本作的一些问题回答了记者的提问。在被问到有关本作的完成度以及什么时候可以发售时，LeRougetel表示，由于眼下这款游戏的开发进度还比较低，因此没有多少信息可以公开。而鉴于游戏的开发工作才刚刚开始，所以正式发售至少要等到1年以后。

众所周知，原先开发《街霸》系列的第一开发小组成员基本已经都离开了CAPCOM，因此面对如此艰巨的开发任务，这些新的开发人员必然要花很多时间来掌握格斗游戏的开发技巧。而且《街霸4》的意义非同小可，不可能像《BASARA X》那样草草了事，其投入的人力和财力必然也会非同一般。为了能够见识到划时代的《街霸》，看来我们还需要等很长一段时间。好在黑夜已经过去，黎明就在前方。

关于登陆平台的推测

LeRougetel在接受采访时也被问及了关于本作的对应平台问题，但遗憾的是，他并没有透露太多有价值的情报。根据他的介绍，游戏的开发计划虽然已经确立了相当长一段时间，但到目前为止，CAPCOM方面还没有最终决定要在哪个平台上推出这款重量级格斗游戏大作。而在《街霸4》公布不久后，部分网站也给出了猜测，那就是会推出Wii、PS2和PSP版。不过这个传言显然没有什么根据，可信程度极低。

就目前的游戏发展势态来看，2D格斗也有朝着高清方向发展的趋势。特别是CAPCOM自己的高清版《街头霸王2》，虽然系统没有变化，但高清晰的画面的确让人眼前一亮。所以如果考虑到这一方面的话，像PS3和360必然是《街霸4》登陆的首选，而Wii最高可以支持720P的效果，估计画面稍微缩水的话也可以做到，只不过操控肯定是要搭配格斗摇杆了。

至于PS2，也并不是没有登陆的可能。因为如果考虑到销量的话，还是这个平台最有保障。哪怕是到2008年底或者2009年初发售，目前的三大次世代主机也不可能达到它一半的普及量，甚至连三分之一都没希望。而且按照索尼目前的说法，他们还没打算让PS2退出历史舞台，所以我们还是有希望在PS2上见识到这款作品。但大幅缩水是一定的，甚至有可能会影响到细微的手感。就好比DC版的《街霸3·3》和PS上的《CAPCOM对SNK》。

戏子。

10月10日的任天堂秋季战略发表会，没有夸夸其谈炫耀战绩、没有新作100连发、更没有宣布调整硬件价格，只不过例行公事地发表Wii平台几款本社看家大作的正式发售日期，绝对优势的NDS甚至仅仅象征性公布了初代《火炎之纹章》的重制版。作为发表会的主角，任天堂社长岩田聪显得越来越镇定从容，对于其他两家硬件厂商即将发动的猛烈年末攻势几乎未置一词，充满自信地围绕任天堂未来市场扩张战略侃侃而谈，而CAPCOM社大作《Monster Hunter3》（《怪物猎人3》）正式登陆Wii平台这个全场最劲爆的新闻就在似乎不经意间被公开披露。

素来行事出人意表的CAPCOM再次展示其行事决绝风格，官网上原PS3版《怪物猎人3》主题介绍页面当日即被全部更换为Wii平台内容，随后最新号的日刊《FAMI通》又刊载了PS3版本终止开发的消息。

《怪物猎人3》移籍事件公开，在全世界游戏玩家群体中顿时引起了轩然大波，许多欧美地区的PS3玩家纷纷投书该社官网声讨其"不德"行为，而我国国内索尼系玩家群的反响则有过之而无不及，有人歇斯底里的愤然痛斥CAPCOM为"不知廉耻、水性杨花的婊子"。更令人发噱的是，还有人为了聊慰本心，引经据典地挥洒数千字，通过罗列详细数据，试图证明《怪物猎人3》原本不过是无关痛痒的二、三流游戏。回想起当初PS3版《怪物猎人3》发表之初，同样是这些朋友们齐声欢呼大作神作时的情景，不禁让笔者油然想起上世纪80年代初一首名为《旧欢如梦》的粤语流行歌曲。虽然《怪物猎人3》二流论不过是某些狂热信徒们的酸葡萄效应，然则从客观事实进行分析，这款游戏在整个TV游戏业界乃至CAPCOM自社的确只能算是二线品牌。《怪物猎人》系列至今为止在家用主机平台仅发售了三作，最高销量也不过50万份前后（日本本土），该系列携带版在PSP主机上的超常热卖，相当部分原因也拜该平台优秀原创作品严重匮乏所赐。《怪物猎人》系列近年虽然处于快速成

CAPCOM

长阶段，但其品牌地位在CAPCOM社内依然无法和《生化危机》和《鬼武者》等相比。即便这款游戏销售遭遇挫折，也不可能严重动摇会社根基，更况且CAPCOM一向是文字游戏的高手，到时候还可再行演绎一番。

CAPCOM无疑是一个非常优秀的演员（或许可以说是稻船敬二），虽然距离《生化危机》系列全面移籍任天堂NGC平台的闹剧不过六年时间，曾经的惨痛挫折已经让当初青涩浮躁的愣头青彻底进化为纯粹的演技派。只不过选择了一个适当的时机拿出了一个二线品牌，就取得了绝佳的宣传造势效果，不但令身患严重大作饥渴症的任天堂龙心大悦，自身（《怪物猎人》）也因此品牌价值倍增，这样的高明做派显然只有久历风霜之辈方可行之。《怪物猎人》移籍Wii平台以后，CAPCOM的股价连续九个交易日大幅度上升，只不过一个二线品牌就达到了如此完美的宣传效果，其四两拨千斤的高超手段足以令NAMCO-BANDAI和SQUARE-ENIX之流汗颜。或许有人认为CAPCOM已经蜕变了，实际上拿2001年的《生化危机》系列移籍事件和今次《怪物猎人》移籍事件的前因后果进行对比，该社真正实权者迁本宪三集激进与保守于一身的经营思想从来就贯彻如一，只不过操作手腕越来越娴熟罢了。当年局势未明之时急于押上全部身家，眼见要输个精光，又毫不顾颜面地从台面奋力抢回筹码，结果落得两头都讨不到好。本番CAPCOM在任天堂最需要第三方表态的时候再次适时挺身而出，拿出了一个具有相当分量的品牌响应号召，但随后又借视线云集之机顺势将《街霸IV》等全新力作高调推到台前，达到了双倍的市场宣传效果，其连续出招完全是有计划有预谋的。

CAPCOM无疑是日本目前最具全球战略眼光的第三方软件厂商，其高调参入Wii平台显然是经过长期观察后做出的明智选择。Wii自发售以来一路高歌猛进，在日欧美三大全球消费市场都取得了优异战果，以目前的发展态势来看，任天堂在本轮次世代主机大战虽未必可制全胜，但输的可能性已几乎为零。相比较EA、UBI SOFT等欧美厂商踊跃参入的积极姿态，经营思路保守的日系第三方厂商依旧显得笨拙迟钝，他们对于Wii的迅速成长感到无所适从，不知道在这个采用全新操作方式且硬件机能平庸的平台上投入什么样的作品，对于体感热潮的持久性也始终充满了疑问。CAPCOM的行为大胆而具有提示性，与其拿敷衍塞责的小品来分享残羹剩饭，或盲目投入看家绝活惊天一掷，还不如用心制作一款处于上升阶段的二线品牌，然后观其成败再定进退。另外从商业角度来判断，Wii这样一款处于高速普及阶段的主机对于同样人气迅速上升中的《怪物猎人》系列来说，很可能会起到积极的相乘效果。从目前的硬件销售走势来看，截止2008年3月末的财务决算期，Wii全球累计销量突破2000万台、日本本土突破500万台已成必然之势，如何对应这款平台已经成为全球特别是日本的广大第三方厂商必须直面的严峻课题！前《FAMI通》杂志总编集长、现任日本ENTERBAIN社总裁浜村弘一近日在接受《每日新闻》采访时尖锐指出："Wii版《怪物猎人3》的发表对于业界是一个重要风向标，很多过去吝于在Wii推出重量级作品的第三方很可能因此见机而动……"任天堂社长岩田聪在秋季战略发表会上意味深长地期待第三方厂商的软件销售额在任氏平台所占比重越来越高，相信《怪物猎人》移籍事件会是一个良好的契机。

网络上有位充满恶搞精神的朋友曾如是说："对于现在的游戏业界，我们可以没有SQUARE-ENIX、甚至可以没有任天堂，但绝对不能失去CAPCOM这种个性独特的厂商，否则业界将更加乏味而恶心……"

本人深然之！

附录

当年相恋意中人 /大家性情近/ 早种爱根极亲密/心心相印互信任……

恩情于今化烟云 /未许再续情份 /空有爱丝万千丈 /可惜都　已尽化恨。

枉抛相思枉痴恋 /恨卿心太忍/ 只有叹息旧欢似梦 /早经消散莫再寻—《旧欢如梦》部分原词。



与你一同见证十年的赛车生涯
全新GT即将飞速驶入次世代

——《GT赛车》之父山内一典最新访谈



随着《GT5序章》的发售日越来越近，相关的情报也到了最终解禁的时刻。10月20日开始《GT5序章》的免费体验版将提供下载，随后10月24日的东京车展上在体验版中处于隐藏状态的GT-R将与各大汽车厂商一同解开最新款赛车的神秘面纱，在《GT赛车》系列承上启下的今天，我们终于带来了可以让广大玩家和赛车爱好者动心的山内一典最速访谈，众多猛料一举奉上！

——《GT5序章》的发售日已经指日可待了，现在的开发进度怎样？

山内■大概在75%。现在正在制作用户界面，没有这些东西我们的游戏就无法开始。10月20日开始有免费的体验版下载，然后预定在12月13日发售蓝光光碟和网络收费下载。在10月24日的东京车展上，我们也会开展一次可以使用《GT5序章》联线功能的游戏展示会。

——以前的《GT HD概念版》和这次的《GT5序章》都可以看做是正统续作《GT5》的演习吗？

山内■可以这么认为，《GT HD概念版》主要目的是为了熟悉PS3的机能，因为当时我们对PS3的认识还不足，对其开发环境还掌握不够，《GT HD概念版》还主要是以《GT4》为蓝本制作，在网上提供下载后受到了玩家的一致好评，通过这部作品我们也初步了解了PS3的《GT5》该如何制作。而将在10月20日提供下载的《GT5序章》免费体验版和12月13日发售的正式版可以算是真正为PS3量身定做的次世代《GT》，这将是正统续作《GT5》现身前的最后一次演习了。在《GT5序章》中，我们加入了很多以前没有的新要素，是一次大进化，请玩家在游戏之后务必给我们反馈信息，在此先谢过了。

——能告诉我们“在线赛车商店”是一个怎样的概念吗？

山内■就是直到现在为止《GT赛车》系列的商店网络在线版。只用赛车竞赛和商店就可以构成一个“小型GT模式”，可以用在竞赛中获得的奖金买你心仪已久的靓车，在网络上还可以看到每天的更新情报，比如追加新车，我们还可以知道众汽车厂商发布的最新情报。

——目前为止公开的图片中，我们并没有看到日本最新型的赛车，但我想这次东京车展《GT5序章》会为我们带来最新款的赛车吧？

山内■完全正确。我们在这次的东京车展上会有新情报公布，各赛车登场的情况是不同的，我们在10月20日开放的免费下载试玩中可以使用黑色GT-R，相当一部分车型只能看不能玩。在东京车展的新闻发布日，会有很多汽车厂商的最新车型公布，我们想和各大厂商保持一致，到时才揭开新车型的神秘面纱。到厂商发表新车的时候我们就可以在《GT5序章》的体验版中使用最新型号的车了。



——我们对新款GT-R加入本作很感兴趣，能说一下将它纳入本作的经过吗？

山内■GT-R上市的日期是在10月24日，之前的赛车情报都是严加管理的，这是为了公平起见，处于隐藏状态的GT-R正在世界各地进行赛事。作为《GT赛车》我们为了让玩家能尽早试乘GT-R，所以事先就收录了隐藏状态的GT-R，在10月24日开办的东京车展上我们就会解除相关限制，让玩家玩到更多新型的GT-R。敬请大家期待。

——请给我们介绍一下本作中初次登场的赛道吧。

山内■我以前就对有悠久历史的赛道很感兴趣，而《GT》系列登场的赛道多集中在美国西海岸，所以这次我想加入些美国东海岸的赛道，超高速的伦谷椭圆赛道的收录是系列的第一次，也是《GT赛车》系列的第三条椭圆赛道，在这种超高速竞赛中的景色可是以前很少能够体验到的。

——联线游戏人数最多支持多少人呢？

山内■最多支持16人，由于线路问题可能16人同时游戏有点困难，但考虑到日本的玩家大多数都是光纤通信，所以我想最多支持到16人应该没什么问题。

——那么位置问题呢？比赛时谁排前面谁排后面？

山内■我们考虑了很多办法，最后确定在比赛中获胜的人排在最后面。当然不只这一种方法。

——赛车的模拟有什么变化吗？

山内■我们这次加入了两个赛车模拟系统。一个是面向一般玩家的“普通模式”，一个是面向核心玩家的“专家模式”。为什么要这么分呢？这是玩家的意见，95%的意见认为GT赛车太帅了，菜单太简洁干净了，赛道太棒了，但是难度太高了……。但是还有一小部分的人认为“轮胎的磨损还不够真实”，玩家的声音两边我们都要采纳，所以就有了这次的两种模式，前者适合一般对赛车不怎样了解的大众玩家，后者则对应玩了《GT赛车》十年又对赛车有一定了解的核心玩家。

——体验版就会有这两种区别吗？

山内■是的，体验版中玩家就可以选择适合自己的模式。

——聊天机能是在游戏主菜单进行吗？

山内■聊天的机能不光在游戏的菜单界面进行，在比赛前后也可以进行。只是聊天的机能服务要等到12月13日之后，那时《GT5序章》正式发售我们会通过网络实现这一功能，日期还不能确定。到12月正式发售的时候我们提供的服务只是在线联网游戏“对战模式”。虽然在开始时没有聊天功能，但我们会尽快开通聊天和好友列表的服务，这些都将通过网络升级实现。我们在刚开始提供的服务主要有网上商店、自由对战、GT.TV等。在线等级的登录从12月13日《GT5序章》发售开始。

——在主页菜单中我们看到了一个像是影集标志的图标，也就是说有录像功能吗？

山内■非常正确，这也是要等发售后通过网络下载升级实现的。我们可以录制自己喜爱的图片和赛车时的影像，通过网络向其他玩家公开。

——有照片模式专用的背景吗？

山内■像《GT4》那样的照片旅行之类的东西，在《GT5序章》中没有准备，照片功能是从进行比赛的赛道角度摄影。

——GT.TV是一个怎样的概念呢？

山内■我个人非常喜欢赛车和看车赛，一回到家我就打开电视看一下有没有什么关于车辆和比赛的节目。所以我一直在想，如果玩家能从《GT赛车》游戏中了解到最新的赛车和车赛的情报该是一件多么美妙的事情啊。比如说在意大利有个很好很有趣的赛车节目，但在日本很难看到。但在GT.TV中我们就可以看到这个节目，各国的热门赛车节目，最新的情报咨询都可以在这里找到，这是多么振奋人心的事啊！我们还计划转播24小时的持久车赛，另外GT.TV的特色节目也在策划之中。

——那么这个收视费怎么算？

山内■这确实是要收费的，因为影像的容量巨大，如果我们还坚持要免费放送的话，那就只有破产了（笑）。

——最后请您向读者说两句吧。

山内■从《GT5序章》到《GT5》是《GT赛车》系列的一个新的开始。我们将做出和以往的《GT赛车》系列有很大变化的作品。只有放飞想像力才有《GT赛车》的未来，从中我们也可以看到赛车的希望，陶醉于激情与速度带给我们的感动，让我们驰骋在赛车的世界中吧！

特报 美国专讯 EA发布最新并购扩张计划

本刊讯　EA于11日宣布与美国投资公司Evaluation Partners的合作计划，正式并购拥有加拿大Bio Ware与美国Pandemic的VG控股公司，将两家知名游戏厂商收编旗下。

Bio Ware与Pandemic去年在Evaluation Partners的主导下共组Bio Ware/Pandemic工作室，目前共有800名员工，于加拿大艾德蒙顿、洛杉矶、奥斯丁与澳洲布里斯本设有据点。



Bio Ware以角色扮演游戏广为玩家所知，代表作包括《翡翠帝国》、《质量效应》等原创作品，与Interplay旗下黑岛工作室共同合作的《博德之门》系列以及《星球大战》等系列。Pandemic则擅长动作冒险类型游戏的制作，近期代表作包括《毁灭全人类》等系列作品。目前Bio Ware与Pandemic共有10个游戏品牌系列正在开发当中，其中6款游戏为原创作品。BioWare最新开发作品为Xbox360平台的《质量效应》，11月将由微软发行。

EA将会支付6亿美元成为VG控股公司的股东，同时也将依照表现与年资特定条件发行额外的1亿5500万美元股份提供给VG控股公司员工，EA同步也会认购VG控股公司的选择权，并承诺借出3500万美元给VG控股公司直到并购程序完成。

Pandemic将由Andrew Goldman、Josh Resnick与Greg Borrud带领，Bio Ware则由Greg Zeschuk与Ray Muzyka共同管理，两工作室由EA Games品牌总经理Frank Gibeau负责。

软件 日本专讯 TAITO再造经典《打砖块DS》

本刊讯　TAITO宣布将于NDS上推出以街机经典方块游戏为题材的复刻新作《打砖块DS》，并将同步推出专属旋钮控制器，重现街机原作手感。

《打砖块》是TAITO于1986年推出的街机方块游戏，以单纯的玩法搭配高挑战性的内容而风靡一时，成为家喻户晓的经典游戏作品，后并推出多款续篇作品。本次预定推出的《打砖块DS》，是继1997年SFC/PS版作品之后再度登场的新作。游戏继承了20年前初代作品易具简单易上手与高度挑战性的特色，并针对NDS平台的特性加入众多改良，收录更多样化的内容，并以双屏幕来重现原作的纵向画面。游戏收录多达140个关卡，支持无线网络联机对战功能，最多可进行4人联机对战，并可支持单卡无线分享多人对战。



游戏提供3种不同操作方式，包括家用版的十字键操作、NDS特有的触摸笔操作，以及搭配GBA卡带插槽接口的“旋钮控制器DS”周边操作。NDS《打砖块DS》预定12月6日推出，一般版定价3990日元，旋钮控制器DS同捆版定价5040日元，选购旋钮控制器DS定价1800日元。

软件 日本专讯 360桃太郎电车发布 包含更多丰富内容

本刊讯　HUDSON发布将于12月推出日本国民大富翁益智游戏《桃太郎电车》系列首款Xbox360平台作品《桃太郎电车16黄金版》。

《桃太郎电车16黄金版》是先前所推出的PS2/Wii版的强化版，并提供更精美的画面。游戏内容继承了前两版，同时加以调整与新增。游戏中提供了原先的4种不同游戏模式，收录新增事件“日本列岛大爆炸！”以及新地图“萨南诸岛”，该地图将会出现火箭车站，玩家可搭乘火箭移动到月球都市。此外还包括东北地区的新车站，以及新穷神3只、新怪兽8只等内容。

官方也同步推出新的网络排行功能，排行方式也改成每月排行与总排行2种，将会列出各排行前100名玩家。Xbox360版《桃太郎电车16黄金版》预定12月6日推出，定价6090日元。



←本作虽然不是原创的新作，但相比之前的版本其各方面都有极大提高。

事件 日本专讯 BD防盗版出现BUG 正版用户被拒门外



本刊讯　以索尼为代表的BD阵营近来实施了新的防盗版措施，然而新加密技术与以前发售的BD播放器发生兼容性冲突，直接导致了消费者购买的BD+版电影不能在原来的机器上正常播放。

BD+技术于2007年6月最终成型，因此所有在此之前发售的BD播放器（包括PS3）在播放使用该加密技术的BD电影时都会出现问题。根据最近的报道，使用BD+技术的电影不支持所有LG BH100和三星BD-P1200型BD播放器，索尼的S1和松下公司生产的部分BD播放器虽然可以勉强运行BD+电影，但数据读取速度极为缓慢。

针对此次由于防盗版误伤普通BD用户的事件，各大BD播放器和BD光驱的硬件生产商已经开始行动起来予以解决，例如进行固件升级来解决BD+兼容问题，而索尼方面也保证，他们将会在下一次PS3系统软件升级的1.93版中加以解决。

10月12日

●预定12月推出的360版《VR战士5》，10月12日于Xbox Live卖场放出了试玩版，供玩家免费下载。本作的个性对战角色数量从625名增加为1000名，装扮道具总数达3000种以上。



←你还能认出这是哪位游戏中的角色吗？

●EA宣布正式并购拥有加拿大Bio Ware与美国Pandemic的VG控股公司，将两家知名游戏厂商收编旗下。（请见本刊详细报道）

●Eidos为了给11月发售的《凯恩与林奇 亡魂》造势，和全球著名男性杂志《Play Boy》合作举行性感美女募集活动。官方将会从报名的女性中选出25名最优秀的供网友评选，获得冠军的美女除了可以获得广告宣传合同之外，还可以得到25000美金的奖励。

10月13日

●TAITO宣布将于NDS上推出以街机经典方块游戏为题材的复刻新作《打砖块DS》，并将同步推出专属旋钮控制器，重现街机原作手感。（请见本刊详细报道）



●HUDSON发布将于12月推出日本国民大富翁益智游戏《桃太郎电车》系列首款Xbox360平台作品《桃太郎电车16黄金版》。（请见本刊详细报道）

●面对索尼、微软近来公布的主机降价消息，任天堂日前宣布将坚持Wii的价格不变。Wii现在的249美元售价在三大主机中依然是最低的，而且就销售状况来说，价格并没有给主机普及带来影响，因此任天堂此次表示不会降价。

10月14日

●由CHUNSOFT制作的PS3恐怖有声小说《忌火起草》于10月15日在PS Store放出试玩版。本作支持SCE最新发表的PS3震动手柄，预定10月25日推出，定价7980日元。



●日前，BD新加密技术与以前发售的BD播放器发生兼容性冲突，直接导致了消费者购买的BD+版电影不能播放。（请见本刊详细报道）

业界的声音
——关于次世代主机



PS3绝对是索尼的失败作品

“要让PS3 表现得可以与PC、360有同等水准比较困难。在游戏开发上，PS3是一台浪费所有人时间的机器。对Cell进行投资、研究SPE不能给你长期的获益。除了在索尼所创造的令人厌恶的架构系统上，你没有什么成果可以研究出来在其他地方加以应用的。我不认为他们将从PS3上赚到什么钱。我不认为这是一个好的设计方案。”

——《半条命2》的制作人Gabe Newell近日表示，PS3的开发工作非常困难，对于游戏开发者来说缺乏吸引力。让他说出以上言论的原因是，北美《半条命2》特别版“半条命2 橙盒”已经推出了PC版和Xbox360版，唯独PS3版本外包给EZ制作并且需要延迟几周上市。Gabe Newell 并不是第一次抱怨PS3的软件开发环境，在今年早些时候他曾说过PS3是“一台在很多层面上形成大灾难的机器，我明确认为索尼无法满足玩家与开发者想要的需求。”



360只是微软的一块跳板

“我觉得这个问题不是一个简单的判断题，这应该取决于你对“赢取”的定义。如果我们继续现在的路线走下去，我相信在未来人们回头来看微软娱乐事业的发展过程，Xbox360一定是一块最好的跳板。”

——当记者提问“在赢取次世代主机大战中，微软还要走多远？”这个问题时，微软的娱乐部门总裁Neil Thompson做出了以上回答。很明显，微软对于在360时代便取得最终胜利还是缺乏信心，而是将360作为一块跳板。这是一种长期战略的表现，从微软的运营模式就可以发现，微软似乎并不急着拿家用机为自己赚钱，而是先拿钱为这一领域铺路。微软的最终目的也许真的要在未来才能被人们发现，而现在不过是为了将来在打基础。



Wii的领先脚步会越走越远

“任天堂的Wii主机将会进一步扩大其对PS3和360的领先优势。今年的圣诞假期，Wii将再次爆发出惊人的潜力并有望创造新的销售记录。凭借《Wii Sports》和《超级马里奥》系列的出色表现，Wii自去年首发开始就在销量上远远领先于对手PS3和360，而Wii的出色业绩也帮助任天堂的股票价格连续攀升，几次达到历史新高。（在三大硬件厂商之中）任天堂拥有最具前途的商业运营环境，同时还有着一批令人信服的优秀软件阵容……限于高清电视在日本尚未形成普及趋势，因此PS3在2009甚至2010年以前都不会有太大作为，而售价过高也是限制PS3普及的另外一个重要因素。”

——日本知名游戏杂志《FAMI通》社长浜村弘一日前对媒体表示，他相信Wii在日本的领先优势还将进一步扩大。尽管他没有给出任何具体的预测结果，但他认为任天堂在商业模式上的独到之处和优秀的软件阵容将是对手PS3和360难以赶超的。现在任天堂接着Wii和NDS的强劲势头，已经重新夺回了电视游戏领域的主导地位，所以现在发表意见看好任天堂似乎就是情理之中的事。或许在这种条件下提出反对意见才能体现出评论者的眼光独到。



取消兼容PS2不是降低成本

“取消40GB版PS3对PS2游戏的兼容并不能降低多少生产成本，索尼真正希望的是，通过这一举措让更多的新生代玩家把关注的重点从老一代家用机霸主PS2转移到次世代的PS3身上，从而拉动PS3游戏的销量提高。”

——SCEA总裁Jack Tretton日前在接受美国著名金融媒体《华尔街日报》采访时再次谈到了40GB取消PS2游戏兼容的问题。Tretton在采访中还引用了索尼自己的统计和调查数据，证实大部分PS3的用户不会十分在意主机是否兼容PS2游戏，因为他们大都已经拥有一台甚至更多的PS2主机。事实上最早发售的PS3之所以能兼容PS2游戏，完全得益于主机中的Emotion Engine芯片，后来为了降低成本而改成了软件支持。而对于本次彻底取消兼容功能，索尼官方给出了两点解释。第一，是为了强化PS3游戏阵容；第二，在少了硬件支持的情况下，没有足够的人力和时间来完成数量庞大PS2游戏兼容。看来取消兼容的确与降低成本没什么直接的联系，只能说是索尼有点应接不暇了。

《PES 2008》制作人高冢新吾访谈

《PES 2008》最近终于发售了，喜欢足球的玩家一定感到无比的欣喜，而其日版的《WE11》也将于不久之后发售。近日，该系列的制作人高冢新吾先生接受了媒体的采访，谈到了一些关于新作开发的感想。其中，他表示PS2在今后依然会是新作的主力平台，那么就让我们看看为什么这个制作人还是那么执著于PS2平台吧。

——你曾说认为本次的《PES 2008》还有很多不足，请问您说的这些不足是指什么？

高冢■我不是指游戏本身有很多不足，而是指开发手法。开发人员的水平有高有低，但最主要的是我们开发游戏的模式自超任时代起就没怎么变过，我们多年来始终沿袭同一路径，也许顺着这条道走容易在AI方面获得提升，但如果想大幅提升画面品质或是加入新场馆那可就难啦，这就是我所说的不足，也许你能据此猜到下一部作品的水准。

——在PS3平台上开发《WE》很困难吗？

高冢■由于存在我上面所提到的某些不足，它的PS3版本非常非常难做，主机负荷相当惊人，这不仅在PS3平台，其它平台也是如此，这是我们所面临的最棘手的问题。

——PS3版《WE》今年首度推出，你是否觉得满意呢？

高冢■本年度的360和PS3版实际上完全一致，我对它们的表现都很满意，这是个好的开端。

——我们在玩PS3版的时候会觉得某些地方有点迟钝，再加上球场和观众不如场内那么生动，你的下一部作品会对此有所改进吗？

高冢■当然会有改进。与360版比起来，这种迟钝还不至于那么明显。我刚才也说了，我们所做的不仅是PS3版，还有其它平台，把它们拿来对比的话，结果的差异会让人大吃一惊。PS3版看起来是有点迟钝，但我们也搞不清楚这是为什么。

——你更喜欢哪个版本？

高冢■两者都喜欢。但我不喜欢360的手柄，PS3手柄也不是那么令人满意，它太轻了且扳机键感觉不好，我正考虑只设两个扳机键而不是四个，这种布局应该比较适合PSP，还有360及PS3。

——PS2平台会有《WE》的新作吗？

高冢■我们会继续在PS2平台上发行新作，因为大多数玩家仍把它当作《WE》的主力平台，也许到了明后年PS2仍保持强势地位，我们不会让这部分玩家失望。而且，我们还要为PS2版《WE》增添新要素，尽管这实现起来越来越困难。

——您何时会考虑不再继续WE的开发工作？

高冢■鼓舞我继续前进的主要动力就是我的作品还未达到我所预想的地步。至于退休，假如某位职员能脱颖而出，且具备与我相当甚至强于我的水准，那我也许会欣然将我的地盘拱手相让，但在这之前我仍会继续《WE》的制作道路。



软件 日本专讯 《希特勒复活》20年后重生

本刊讯　CAPCOM近日宣布将推出以1987年街机动作游戏经典名作《希魔复活》为题材的PC/PS3/Xbox360平台续篇新作《Bionic Commando》。

《希魔复活》是CAPCOM于1987年所推出的街机动作游戏，原称《最高机密（Top Secret）》，后于1988年以《希魔复活》为名推出内容大幅重制的FC移植版。本次所发表的跨平台新作《Bionic Commando》与原作欧美版同名，采用跨国合作方式制作，结合美国制作人、日本创意顾问，并与瑞典游戏工作室GRIN合作开发。

本作同样继承了原作最大特色的“钩索”，玩家所操作的主角配备有多功能的钩索腕套，可射出伸缩自如的钩索来进行攀爬、摆荡，突破各种地形阻碍，还可以用来抓取远方的对象或道具，甚至是克制敌人的行动等，衍生出更多变的玩法。

目前CAPCOM已于美国某知名游戏网站放出了部分游戏设定草稿与最新画面，而该游戏的官方网站预定于10月16日正式开放。此外CAPCOM也宣布将于10月17日在伦敦举办自家的“Gamer's Day”活动，公布更多未曾曝光的新作信息。



←本作继承了先前的特色，武器和防具的种类特别丰富，不过我们现在还不太清楚这些奇特的服装道具究竟有什么作用。



←本作的主角应该与前作有所关联，不知是不是同一人。

软件 日本专讯 时空转移营造科幻战争

本刊讯　由Saber Interactive开发、Vivendi Games发行的PS3和Xbox360的第一人称射击游戏《时空转移（Time Shift）》，将于10月底/12月初在亚洲地区推出亚版英文版。

《时空转移》是款科幻题材的第一人称射击游戏，



↑现在的第一人称射击游戏种类繁多，本作最突出的特色就是利用时空转移来完成各类奇特的任务。

以时间控制为题材，玩家将扮演穿梭时空的Michael Swift上校，为了修正时空的改变而被迫展开一场战斗与逃亡的冒险。

游戏采用Saber Interactive自行研发的Saber 3D绘图引擎，通过高精细材质贴图等技术营造高精细质感，并能表现出让环境材质呈现逼真深度的先进视差光影效果。“时间”是游戏中最终极的武器，玩家只要穿上量子装，就能够减缓、停止甚至倒转时间。而在使用这些特殊功能时，画面也会呈现扭曲、淡化或雾化的华丽特效。某些关卡必须要善用支配时间的功能，才能够扭转不可能的劣势、顺利过关。

游戏中每个时期都有不同的独特武器可供使用，包括电枪、混合手榴弹、全自动手枪，以及威力惊人的浮游加农炮等等。收录超过35种战斗任务，每种战斗任务都包含时光转换的元素。本作的Xbox360版预定10月30日推出，PS3版预定12月4日推出。

事件 日本专讯 索尼出售PS3芯片生产线

本刊讯　东芝、索尼与SCE联合发表，将合资成立统筹PS3处理器“Cell/B.E.”与绘图芯片“RSX”生产的新公司，索尼还将把位于九州长崎的半导体生产设备出售给东芝。

新公司预定2008年4月1日于日本长崎县谏早市设立，资本额1亿日元，由东芝出资60%，索尼与SCE各出资20%，会长兼执行长由东芝指派，社长兼营运长由索尼指派。

新公司将借用东芝自索尼所收购的“Fab2”300mm晶圆半导体生产设备，展开65nm工艺半导体的生产，并结合双方的经验与技术，以建立45nm工艺生产体制为目标。新公司预定以承接生产Cell/B.E.与RSX等产品为主要业务，东芝方面将以扩大与稳定来自索尼方面的PS3处理芯片订单为目标，索尼方面则是以通过半导体工艺细微化来强化PS事业为目标。

另外，东芝与索尼于1999年为了PS2半导体芯片生产所设立的合并公司“大分TS半导体”，也将于2008年3月契约期满后停止合并关系，双方已达成初步协议，将由东芝向索尼买下相关设备资产，并入东芝大分工厂。

索尼也同时宣布，将强化与IBM的Cell/B.E.处理芯片生产合作关系，展开45nm SOI的量产计划。双方将合作把IBM位于美国纽约州的65nm SOI半导体生产线转移到45nm SOI，以提供PS3低耗电、低成本的Cell/B.E.处理芯片。



↑上图是东芝新近生产的cell处理器，以后东芝也将成为索尼PS3处理芯片的最大供货商。

10月16日

●SCEH正式宣布，将于11、12月在香港、台湾省、新加坡等地区推出两款PS3新作的中英文合版。这两款游戏分别是11月1日推出的《拉切特与克拉克 未来》和12月6日推出的《神秘岛 德雷克的宝藏》。



●CAPCOM近日宣布将推出以1987年街机动作游戏经典名作《希魔复活》为题材的PC/PS3/Xbox360平台续篇新作《Bionic Commando》。（请见本刊详细报道）

10月17日

●东芝、索尼与SCE联合发表，将合资成立统筹PS3处理器“Cell/B.E.”与绘图芯片“RSX”生产的新公司，索尼还将把位于九州长崎的半导体生产设备出售给东芝。（请见本刊详细报道）

●LEVEL-5宣布，NDS益智冒险游戏《雷顿教授与恶魔之箱》将同捆附赠日前于东京电玩展现场发放的特制NDS游戏《LEVEL 5 Premium Silver》。特制游戏中包含了



连结《雷顿教授》2代故事的外传小品游戏《雷顿教授与伦敦的假日》。本作预定11月29日推出，定价4800日元。

●CAPCOM于17日在伦敦所举办的Gamer's Day活动中，宣布将把《失落的星球》移植到PS3上推出，并完整收录所有额外附加内容。本作收录了所有后续放出的网络下载附加内容，以及PC版新增的3名角色，并支持16人联机对战，预定2008年初推出。

10月18日

●由Saber Interactive开发、Vivendi Games发行的PS3/Xbox360第一人称射



击游戏《时空转移（Time Shift）》，将于10月底/12月初在亚洲地区推出亚版英文版。（请见本刊详细报道）

●任天堂公司的股票最近一路走高，每股达到71300日元，总市值则突破10兆，为10兆1010亿日元。目前，任天堂的市值排在丰田汽车和三菱集团之后，位列日本第三大公司。

10月19日

●SCEA于10月19日发表，将于11月2日在北美地区推出40GB款式PS3主机，并自即日起调降原有80GB款式PS3主机的价格。（请见本刊详细报道）

●日本系统宣布将推出改编自80年代街机名作的Wii动作游戏《疯狂攀爬者Wii》。原



作是1980年作品，通过双摇杆方式来操作攀爬高手，以挑战高楼、岩壁，克服障碍为主要内容。本作则改为双手柄控制，新增4人对战模式，预定12月20日推出，定价6090日元。

●近日，微软宣布将在北美推出“Xbox360 Arcade”廉价款式，在日本则于11月1日推出“Xbox360超值包”。（请见本刊详细报道）

10月20日

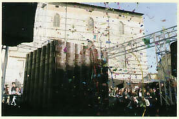
●由澳洲眼花缭乱工作室制作的PC/Xbox360动作冒险游戏《曙光之刃》，近日放出了最新游戏设定画稿及首部宣传短片。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM放出了两款游戏的预定特典，分别是Wii版《生化》的真皮卡片夹和Wii/PS2版《战国BASARA2 英雄外传》的木筷。现在游戏中搭配各种赠品的做法已经屡见不鲜，本次特制的手工艺品似乎也引起了不少人的关注。

●《刺客信条》的开发人员近日透露说，他们在游戏的开发上碰到了一些麻烦。其中，Xbox360版面临的麻烦是如何把全部游戏内容塞到DVD光盘里。而PS3版则被困扰在内存的分配问题上。为此，育碧已经向微软和索尼发出求救，以确保游戏质量。

10月21日

●目前，SCEE在欧洲的巧克力节中做了共计150个PS3形状的巧克力供人品



尝。现场的这些“PS3”造型非常逼真，也很可口，同时场地上还摆放着一个硕大的巧克力手柄供人们随意品尝。

●据日本的部分媒体调查显示，不少Wii的游戏开发商表示Wii可能会面临失败的结局，Wii的热潮正在逐渐收尾。（请见本刊详细报道）

特报 美国专讯 北美PS3价格正式调降

本刊讯　继欧洲、日本与亚洲之后，美国SCEA于10月19日发表，将于11月2日在北美地区推出40GB款式PS3主机，并自即日起调降原有80GB款式PS3主机的价格。

本次SCEA所发表的40GB款式PS3，规格与先前欧亚发表的同款式相同，包括取消PS2游戏向下兼容功能，以及取消SACD支持、减少USB插槽等变更。不过



该新主机的推出时间比欧洲和日本稍晚，北美版40GB款式PS3预定11月2日推出，定价399美元，主机包装中将同捆附赠新力电影娱乐所推出的《蜘蛛人3》BD蓝光光盘影片。另外，SCEA也宣布自即日起调降原有80GB款式PS3的价格，由现行的599美元调降为499美元。



40GB款式PS3虽然以低于先前款式100～200美元的价格推出，不过缺乏PS2游戏向下兼容功能，因此SCEA还是建议有这方面需求的玩家选购499美元的80GB款式PS3。

SCE现在已经彻底推翻了最初的两个PS3版本，用80GB版取代了60GB版，用40GB版取代了20GB版。不过这两种取代可不见得就是进步，80GB取消了PS2的硬件兼容，而40GB干脆连兼容功能都省略掉了。这对于玩家来说肯定会有些遗憾，希望SCE的这一系列举措不要再适得其反，让玩家们寒心了。

特报 美国专讯 美日360均推出廉价款式

本刊讯　近日，微软宣布将在北美地区推出Xbox360新廉价包装款式“Xbox360 Arcade”，在日本则于11月1日推出“Xbox360超值包”。

Xbox360 Arcade是用来取代核心系统的新包装款式，采用具备HDMI数字影音输出端口的新版Xbox360，未配备硬盘，不过附有256MB记忆卡来满足游戏下载与存盘需求。Xbox360A rcade包装中附属的手柄原先曾宣称是有线版，不过实际发售时仍旧为无线版本，线材部分则只提供标准AV线，其余配件需另行选购。此外还附有《小精灵冠军版》、《UNO》、《Boom Boom Rocket》、《Feeding Frenzy》与《Luxor 2》这5款Xbox Live游乐场游戏的试玩光盘。Xbox360 Arcade预定10月23日推出，定价279.99美元，与现有Xbox360核心系统相同。



→同样是廉价版，微软的诚意显然比索尼要高多了。

日本的Xbox360新包装“Xbox360超值包”，搭配具备HDMI端子的新版Xbox360，其余规格与现有包装款式相同，包括20GB硬盘、无线手柄、D端子线、万用媒体遥控器等，并同捆附属《极限竞速2》与《宝贝万岁》两款游戏。采用限时的方式供应，定价34800日元。原有的Xbox360豪华版由39795日元调降为34800日元，Xbox360核心系统由29800日元调降为27800日元。微软的这一举动显然是针对索尼的PS3降价，不过比索尼厚道的是，他们并没有取消任何功能，反而比过去有所加强，但不知道日本玩家会不会领情呢?

软件 国外专讯 曙光之刃续写奇幻 严酷冒险明年始动

本刊讯　由澳洲眼花缭乱工作室制作的PC/Xbox360动作冒险游戏《曙光之刃（Edge of Twilight）》，近日放出了最新游戏设定画稿以及首部宣传短片供玩家欣赏。

《曙光之刃》是款针对次世代硬件平台所打造的3D动作冒险游戏，融合奇幻与蒸气庞克风格，具备独特世界观与故事架构。游戏中玩家扮演被放逐的赏金猎人莱克斯，身为两大对立种族混血儿的他，将发挥与生俱来的独特能力，穿梭于分裂的日夜时空之间，为了解开这激烈冲突对立背后的阴谋，以及探索自己身世之谜，将挺身面对最严酷的试炼。

本次游戏制作团队特别放出多张游戏设定画稿，以及



长度约20秒的首部宣传短片，让玩家能进一步体会游戏的独特美术设定风格，并抢先欣赏精彩的游戏画面。PC/Xbox360版《曙光之刃》预定2008年推出。

事件 日本专讯 Wii的势头逐渐减弱 部分厂商立场动摇

本刊讯　近日，日本的部分媒体调查显示，不少Wii的游戏开发商表示Wii可能会面临失败的结局，也有部分开发人员认为Wii的热潮正在逐渐收尾。

日本的游戏开发者大都认为PS3的游戏开发相当困难。但是对于Wii的开发人员来说，开发者则担心Wii的热潮无法延续很长的时间。一些开发商认为Wii目前的状况不足以让未来也一直乐观下去，因为现在的状况不像是90年代的游戏市场，90年代可以很容易预测游戏的销量。

一位不愿意透露身份的游戏开发商表示，购买Wii的人多是出于好奇，但是实际上可能不会有很多人真正经常使用它。一开始人们认为Wii是件时尚商品，但是这样的意识会让Wii逐渐失去销售势头。



特报 日本专讯 任天堂发布年中业绩结算

本刊讯　任天堂近日发表了2007年期中业绩结算，其各项数据均有不同程度的增长。从4月1日至9月30日，任天堂的销售总额达6948亿日元，营业利润为2153亿日元，纯利润1324亿日元。

今年NDS的全球销售台数是1335万台，依旧形势喜人，而其全球累计销量已经达到了5360万台。其中王牌游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》今年全球销量达到了695万套，累积销量则是惊人的1217万套，而《锻炼大脑的DS训练》第二作的推出也是风靡全球，今年出货695万套，系列累积销量更是达到1719万的天文数字。另外《新超级马里奥》与《任天狗》销售形势也非常强劲。

今年Wii至9月底的全球销售台数为733万台，而累计销量则是达到了1317万台，稳居三大主机销量首位。对应的游戏《马里奥聚会8》销售一路顺畅，达到了289万套，《Wii的初体验》等去年发售的软件也有着良好的销售成绩。由于《Wii Fit》将在12月1日发售，因此Wii



←本次业绩报表中特别提到了这款《Wii Fit》，看来任天堂对于创新游戏是非常重视的。

的销售必将再上一个台阶，这是宫本茂极为看好的一个扩展周边。在前段时间任天堂召开的秋季发布会上，岩田聪社长宣称将开发满足初学者与核心玩家共同需要的软件，不久将发售的人气游戏《超级马里奥 银河》与《任天堂明星大乱斗》就是以这样的目标开发的。

从目前任天堂的绝好形势预测，其年内营业总额可能达到1兆5500亿日元的历史最好成绩。

特报 日本专讯 索尼游戏部门持续亏损

本刊讯　索尼于10月25日发表了2007年度第二次（7月1日至9月30日）索尼集团业绩报告。据数据显示，索尼集团的整体营业额较前年度增加12.3%，达2兆830亿日元，营业利润905亿日元，税前利润879亿日元，纯利润737亿日元，其中营业额与纯利润皆创下历年第2季业绩的历史新高。而游戏部门则不太理想，相关销售额虽然达到了2434亿日元，比去年同期增长42.9%，但营业利润方面则是赤字连连，亏损967亿日元。

2007年第2季各平台主机硬件销售台数为：PS2：



↑从平井一夫严肃的表情可以看出，SCE的前景实在不像以前那么乐观了。

328万台；PSP：258万台；PS3：131万台。硬件销售部分由于PS3的加入与新型PSP热卖，因此整体呈现增收状态。其中，PS2与PSP硬件销售状况良好，PS2的销售状况明显高于预期，PSP则是在轻薄化的新型PSP推出当月在日本创下销售新纪录，因此PS2与PSP的年度销售目标将向上修正，PS2由1000万台提升为1200万台，PSP由900万台提升为1000万台。

PS3硬件销售状况不如预期，至第2季结算为止，累计销售559万台，年度1100万台的销售目标虽然并未变更，但有可能无法达成，不过仍预期有1000万台以上的水准。2007年第2季各平台游戏软件销售套数为：PS2：3800万套；PSP：1260万套；PS3：1030万套。软件销售部分虽然有PS3加入，不过由于PS2与PSP的下降，因此整体呈现减收状态。

索尼表示2007年度游戏部门将无法转亏为盈，不过预期2008年PS3的收益可获得改善，因此下一年度预估将能转亏为盈。为了提高PS3软硬件的销售，SCE已开始于10月底～11月推出价格大幅降低的新型PS3。

硬件 日本专讯 效法PSP增添功能 NDS可当电视使用

本刊讯　任天堂宣布，NDS专用移动电视接收器"1 SEG接收转接器DS电视"将于11月20日推出，定价6800日元。销售方式是仅在任天堂官方网站专卖，并自11月8日起接受订购。



"1 SEG接收转接器DS电视"是针对日本1 SEG数字电视移动广播规格所设计的NDS专用周边。该转接器整合1 SEG收视所需的软硬件，通过NDS卡插槽连接，附有可伸缩的天线。上屏幕显示节目画面，下屏幕显示整合操作界面，通过直观简便的触控方式，提供包括频道切换、字幕广播记录、手写记事本、信号强度检测等多样化功能。

任天堂最初于2006年2月举办的说明会中发表过这一周边，原定2006年秋季推出，不过后续一直没有明确消息公布，本次终于正式公开了它的发售日，其目的大概也是为了与PSP的同类周边竞争。

事件 国外专讯 英国颁发游戏大奖 《Wii Sports》独领风骚

本刊讯　在日前举办的英国电影电视艺术学院(BAFTA)奖的游戏行业颁奖典礼上，《Wii Sports》独领风骚，一举获得13项大奖中的6项。

《Wii Sports》自发售以来一直有着不错的成绩，其以简单的操作和适合多人同乐的优点得到了广大玩家认可，本次获奖也是实至名归。它一举获得了最佳体育游戏、最佳多人游戏、最佳模拟游戏、最佳休闲游戏、最具创新、最佳游戏性这6项大奖。此外，PS2游戏《大神》也有两座奖杯入账。至于PS3，虽然有多款游戏被提名，但无一获奖。另外，由公众票选的"玩家选择奖"落在了足球经理人游戏《足球经理2007》的头上，体现了英国玩家的口味。BAFTA还将学院特别奖授予了由学生开发的游戏《Ragnarawk》。



10月22日

●SCEH与光荣联合发表，将于11月11日推出《真三国无双5》PS3主机同捆包装。该



组合包括：游戏1套、40GB款式PS3主机1台、《真三国无双5》人物及地图档案、特制金属挂牌9种、特制薄膜主机装饰贴纸4张。其定价约合人民币3760元。

●任天堂近日发表了2007年期中业绩结算，其各项数据均有不同程度的增长。（请见本刊详细报道）

●索尼于10月25日发表了2007年度第二次（7月1日至9月30日）索尼集团业绩报告。（请见本刊详细报道）

10月23日

●近日，在香港高等法院的协助下，任天堂查处了一起全球范围内贩卖DS和Wii盗版和改机芯片的行为。这次于10月8日开始的行动共查处了超过1万张盗版游戏和直读芯片，查处对象则是法国公司Divineo SARL和其代理商Max Louarn，目前这两家公司的资金已经被冻结。

●在日前举办的英国电影电视艺术学院(BAFTA)奖的游戏行业颁奖典礼上，《Wii Sports》一举获得13项大奖中的6项。

●《GT赛车5序章》于10月20日～11月11日期间在日本PS Store限时放出免费下载试玩版，并将配合东京车展举行游戏活动。试玩版配合10月26日在千叶幕张国际



展场开幕的"第40届东京车展2007"，于10月23日到10月25日举行游戏内的新车揭幕活动，并将于GTTV中提供免费的车展相关原创节目，以及于News中提供相关文字报道。

10月24日

●据任天堂官方消息，Wii版《生化危机 安布雷拉编年史》在欧洲被定为了18+级别，成为成人级限制游戏。任天堂官方确认，本作不会在德国上市，因为负责德国游戏评审工作的相关机构拒绝为本作提供评级，而无法获得评级的游戏自然也就不能在德国地区上市。

●任天堂宣布，NDS的专用移动电视接收器将于11月20日正式推出，定价6800日元。（请见本刊详细报道）

中国电玩榜 最期待 TOP15

由于神作《HALO3》的发售，九月份的美国游戏市场总销售额达到了13.6亿美元的惊人数字！比上个月提升了74%，《HALO3》自身的软件销售以及由它所推动的360主机销量正是最关键的因素。超大作级游戏对主机销量以及游戏市场的推动作用由此可见一斑。

2007年第24期（统计时间2007年10月13日—2007年10月25日）本期截至统计日期共收到有效选票764张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回1位，本次计票403。

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

大型在线购物网站亚马逊日前在其官方网站上打出了《最终幻想13》的预定广告，并将游戏的预定发售日列为了2008年11月30日。之前外界普遍相信《最终幻想13》将作为"Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII"计划的第一款作品于2008年中旬推出，如果这个情况属实的话，那么我们还得再等上至少一年。

2位 X360 动作冒险 恶魔猎人4



前回2位，本次计票387。

■CAPCOM ■2008.2 ■价格未定

这次官方公布的新武器是"冲击钢极尔甲麦斯"，与《恶魔猎人3》中的拳套比较类似，都是典型的近战系武器，但不同之处在于"冲击钢极尔甲麦斯"使用与生物同化的魔界金属制造的，拥有更强大的能量和冲击力。官方演示画面中使用该武器的是但丁，目前还不能完全确定"主角"尼禄是否能使用此装备。

3位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4 · 爱国者之铳



前回3位，本次计票379。

■KONAMI ■2008年第一季度 ■价格未定

另一个新要素就是基准队列地图，在画面右上方表示，使场面陷入混乱的巨大物体显示明显，如果敌军只是走动那就表示一个小点，一旦战斗打响显示就会加大并会一闪一灭的提醒。把战场的状态更直观地表现过来。在画面的左上是体力槽，共有四格，在"连续杀人"、"臭味"、"寒冷、炎热"的情况下体力会降低。

4位 PS3 动作过关 真 · 三国无双5



前回5位，本次计票364。

■KOEI ■2007.11.11 ■7560日元

本作的发售日为之前刚刚公布的40GB PS3日版主机发售日，也是PS3一周年纪念日，2007年11月11日，定价7560日元。预定本作的玩家将获得特制的包装盒，绘制的分别为本作两大主角吕布和赵云，制作相当精美。豪华版售价为13440日元，其中将会附赠攻略集、设定画集和特制角色金属板9个。

5位 PS3 动作冒险 生化危机5



前回4位，本次计票361。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

目前克里斯究竟为何被派往这个充满混乱的地区，又是接命来完成什么样的任务，这两个要点依然是个谜。从E3影像中我们可以看到，其中一个镜头中，克里斯低着头喃喃自语说道"我究竟是为何而战呢……"看来我们的男主角将在这次的恐怖冒险和九死一生中逐渐找到这个困惑他许久的问题。

6位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

■CAPCOM ■2007.11.15 ■5040日元

任天堂最近表示，本作在欧洲被游戏软件分级审核机构PEGI定为了18+级别的游戏，这就意味着本作在欧洲将成为成人级限制的游戏。

前回6位 本次计票 332



7位 X360 飞行模拟 皇牌空战6 · 解放的战火

■NBGI ■2007.10.23 ■59.99美元

游戏中加入的动态行动系统，可以让最多六处不同的陆地、海洋或是领空同时进行实时的敌我战斗，紧张的战斗随时一触即发。

前回7位 本次计票 325



8位 PSP 动作冒险 战神 · 奥林匹斯之链

■SCEA ■2008.3.4 ■价格未定

玩家在PSP版的《奥林匹斯之链》中，将感受到与系列前作相同的游戏快感。游戏中的各项要素都将向系列前作的高水准看齐。

前回9位 本次计票 314



9位 PS3 动作冒险 横行霸道4

■ROCKSTARS ■2008年第一季度 ■59.99美元

主角Niko还可以利用手机来直接订购武器，这样玩家就不用再像之前那样为了购买武器而忙于奔波在各大黑市商店之间了。

前回8位 本次计票 302



10位 PSP 动作冒险 恶魔城X编年史

■KONAMI ■2007.10.23 ■29.99美元

除了3D化《恶魔城 · 血之轮回》的内容外，本次《恶魔城X 编年史》还将加入系列2D的最高峰《恶魔城 月下夜想曲》作为附赠内容。

前回14位 本次计票 288



11位 X360 动作游戏 忍者外传2

■TECMO ■发售日未定 ■价格未定

对于前几作颇有争议的难度问题，新作将作出调整。有一个比较核心的系统改变是游戏中的血槽会有一定程度的自我恢复能力。

前回10位 本次计票 271



12位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9 · 星空的守望者

■SQUARE · ENIX ■2008年 ■价格未定

关于本作在联网战斗的流程，和单机模式中的流程基本上是一样的，当全体人员决定了战斗指令之后，战斗将正式开始，没有想象中的那么复杂。

前回11位 本次计票 254



13位 Wii 动作冒险 怪物猎人3

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

Capcom表示《怪物猎人3》将会是Wii的完全独占游戏。"考虑到PS3游戏高昂的开发费用，我们决定将《怪物猎人3》的开发平台变更到Wii上。"

前回12位 本次计票 243



14位 NDS 角色扮演 最终幻想4

■SQUARE · ENIX ■2007.12.20 ■价格未定

FF4是原SQUARE于1991年在SFC上推出的系列作第4代作品，也是首款SFC平台作品，在本作中首度采用即时战斗（ATB）系统。

前回13位 本次计票 238



15位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2

■SCEA ■2008年预定 ■价格未定

游戏中所有的东西都可以用武器进行破坏，本作将会在光影效果上大做文章，力求达到真实感最大化，带给玩家看战争电影的那种感觉。

前回15位 本次计票 219



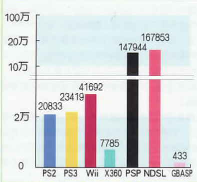
本期没有新上榜的游戏，这里提前通知一下：360上的《皇牌空战6 · 解放的战火》和PSP上的《恶魔城X编年史》两款作品由于发售日的关系，下期将从本期待榜撤出，请大家投票时注意这点。这期上榜的游戏在名次上并没有明显的变动。

中国电玩榜 最流行 TOP15

这次上榜的作品是PS2上的《龙珠Z爆发！流星》，本作有PS2和Wii两个版本，在近期的日本游戏销量也取得了不错的成绩，不过与系列前几作相比，“流星”的首周销量还是有所下降的，这或许与该系列近年来发售过于频繁有关。但是不管怎样，喜欢龙珠的玩家朋友数量还是很多，对于喜欢这款经典作品的玩家而言是不错的选择。另外还有两款游戏获得了一定数量的投票支持，但离上榜还有一定距离，分别是NDS的《远古封印之炎》和PSP的《高达战斗编年史》。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:411
2	战国无双2 · 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元	计票:402
3	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:387
4	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:380
5	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:363
6	核心危机 最终幻想7 ■PSP ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.9.13 ■6090日元	计票:335
7	HALO3 ■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007.9.25 ■59.99美元	计票:329
8	实况世界足球 · 胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:317
9	超级机器人大战OG ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:298
10	龙珠Z爆发！流星 ■PS2 ■NBGI ■格斗游戏 ■2007.10.4 ■7140日元	计票:287
11	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元	计票:267
12	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:253
13	异世纪传说3 终焉 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2007.9.6 ■7329日元	计票:241
14	宿命传说 ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:223
15	盗墓者10周年纪念版 ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:209

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本游戏主机销量方面与上期相比，大部分主机没有明显变化。PSP的销量在经历了新版本刚发售时的井喷之后逐渐开始有所缓和，这半个月中，第一周的销量约为9万台左右，第二周的销量则是5万多台，与上期的爆发态势相比有了明显的下降。目前日本的掌机周销量方面，PSP和NDSL处于相持的阶段，双方未来的发展态势，值得我们进一步关注。（本期统计时间2007.10.1-2007.10.14）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.10.14-2007.10.20

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	足球经理2008	SEGA	2007.10.17	体育竞技	39.99英镑
2位	PS2	FIFA 08	EA	2007.9.28	体育竞技	39.99英镑
3位	X360	半条命2 橙色合集	EA	2007.10.10	第一人称射击	49.99英镑
4位	NDS	赛尔达传说 · 幻影沙漏	任天堂	2007.10.19	动作角色扮演	29.99英镑
5位	X360	HALO3	微软	2007.9.25	第一人称射击	59.99英镑
6位	X360	世界街头赛车4	微软	2007.10.1	赛车游戏	44.99英镑
7位	PS2	料理鼠王	THQ	2007.10.12	动作冒险	29.99英镑
8位	X360	老虎伍兹职业巡回赛08	EA	2007.8.25	体育竞技	59.99英镑
9位	PS3	抵抗：人类没落之日	EA	2007.3.22	第一人称射击	39.99英镑
10位	PS2	古惑狼 · 泰坦	SEGA	2007.10.12	动作游戏	29.99英镑

【榜评】世嘉的《足球经理》（Football Manager）系列在海外还是有着很高的人气的，每次新作发售后都会在欧美游戏的排行榜上占据较长的一段时间。《半条命》系列更是FPS游戏中的开山祖师和超经典作品，这次360版“橙色合集”素质极高，获得了相当高的评价，所以得到这个排名完全是在情理之中。《HALO3》的排名虽然比刚发售时有所降低，不过相信在之后相当长一段时间内都会有着比较靠前的排名。



↑最近刚发售的360版《半条命2 橙色合集》在全球范围有着极高的人气。

日本家用机软件双周销售排行榜

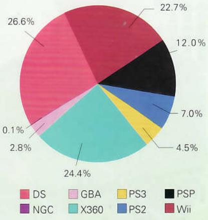
JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.10.1-2007.10.14

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	龙珠Z爆发！流星	NBGI	格斗游戏	2007.10.4	7140日元	253422
2位	PSP	高达战斗编年史	NBGI	动作射击	2007.10.4	5040日元	115068
3位	NDS	远古封印之炎	任天堂	战略模拟	2007.10.4	5800日元	67490
4位	NDS	DS西村京太郎悬念	TECMO	冒险游戏	2007.10.11	3990日元	61314
5位	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 · 时之探险队	任天堂	角色扮演	2007.9.13	4800日元	61270
6位	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 · 暗之探险队	任天堂	角色扮演	2007.9.13	4800日元	51397
7位	Wii	龙珠Z爆发！流星	NBGI	格斗游戏	2007.10.4	7140日元	51215
8位	PS2	实况棒球大联盟2	KONAMI	体育竞技	2007.10.4	7329日元	46538
9位	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE · ENIX	角色扮演	2007.9.13	6090日元	43787
10位	NDS	汉检DS2+常用汉字词典	ROCKET CAMPANY	其他	2007.9.27	2940日元	39568

【榜评】PS2版《龙珠Z爆发！》系列的最新作“流星”以双周25万多份的销量获得了本期日本游戏销售冠军，Wii版的本作也以5万份左右的销量杀进前十。附带一提，本期上榜的《DS西村京太郎悬念》全名应该是《DS西村京太郎悬念新侦探系列 京都 · 热海 · 绝海的孤岛 杀意的陷阱》，是最近单周销量榜的冠军，莫非游戏名称长短和销量成正比？（笑）

【美国硬件周间销量统计】

主机	周间销量	总销量
NDS	137931	14975709
Wii	117671	5391800
PSP	62171	9526428
PS2	36450	45131174
PS3	23405	2117514
XBOX360	126589	7878567
GBA	14479	40990757
NGC	457	12704337



【榜评】这期美国市场主机销量方面，PSP的销量有一定程度的下降，微软的XBOX360则借着《HALO3》发售的余威仍然保持着不错的成绩。（本期统计时间2007.10.14-2007.10.20）

胜利十一人吹响战斗号角，与你共同体验最高的乐趣。











WORLD SOCCOR

Winning Eleven 11

一直以来，KONAMI的WE系列与EA的FIFA系列并称为足球游戏的双璧，两款作品各有各的风格各有各的特色，是喜欢足球也是喜欢游戏的玩家们不可错过的精品。WE系列不论是在世界还是在我国国内都有着非常多的支持，这点从历代作品总能在本刊的排行榜上占据相当长时间就能看出来。按照惯例，KONAMI每年都会推出系列的最新作，去年由于德国世界杯的举行，使得WE10全球大卖。今年则一反常态，直到这两个月，才开始陆续透露新作WE11的相关消息，相信众多喜爱WE的朋友们早已等得望穿秋水了吧。好在KONAMI于最近终于放出了不少新消息，下面就让我们一起来抢先目睹一把最新的胜利十一人会给大家带来怎样的惊喜吧！

《WE2008》都有哪些地方进化了？如果说"所有进化的部分"还是有些太早了吧，所以还不如一个一个细致地介绍给大家。新的图像、新的操作、AI、网络联机模式等等，《WE2008》将以各种各样的形式展现足球的乐趣。

PS3	本刊译名：实况世界足球·胜利十一人11			CERO A
	KONAMI	7980日元	2007.11.22	
体育竞技	蓝光	日版	1~2人	记忆容量未知



《WE》系列的创始人，把全部身心投入到统辖全体制作人、AI开发和人物动作的制作当中。比别人更讲究游戏的真实性，屡次去国外观看比赛。喜欢的俱乐部是国际米兰。

Shingo Takazuka

高冢新吾

世界第一运动再开，

不仅仅是《WE》的粉丝，全世界的足球迷都在期待着PS3上的《WE》系列的处女作——《WE2008》。下面是针对《WE》系列的创始人高冢新吾先生进行的专访，在访谈中我们将对最新作有一个全新的认识。

——我想很多fans都会认为新一代《WE》的名字是《WE11》，结果名字却是《WE2008》，这是为什么呢？

高冢新吾先生（以下简称高冢）■如果你称《WE11》胜利十一人11确实没有错（笑），但是有些绕口，所以名字决定为《WE2008》。

——开发理念是什么？

高冢■毕竟是次世代游戏机的主打作品，所以有了展示次世代游戏机的豪华感的念头。还有，我们抱着要给那些直到现在都没有玩过《WE》系列的玩家前所未有的满足感的理念而制作。

——《WE2008》不仅仅是在PS3，还要同时发售PS2和Xbox360版，这又是为什么呢？

高冢■全世界的目光都在关注次世代游戏机之间的差别，不光如此，PS2目前还是最主流的游戏机。为了满足各种游戏机玩家想玩《WE2008》的心情，决定同时发售。

——那么不同版本之间的差别是什么呢？

高冢■PS2版和PS3版之间的差别一定会有的，PS3版可以使用宽视角更广的范围确认精彩画面。还有PS3版在AI方面的进化，就是不控制的队员的动作是不同的。但是，关于比赛的基本部分，PS2版和PS3版没有什么不同。次世代游戏机的优点就是AI的进化以及丰富多彩的画面。

——既然这样，PS3版和PS2版在通常的游戏中没有什么差别吗？

高冢■虽然PS3版的AI部分不一样，但是普通的传球方向、力度，铲球和争抢这些基本部分和PS2版大致是相同的。PS3版还加入了过去做不到的细微动作。这些可以增加玩游戏的娱乐性，我们要给次世代的游戏机加入新元素，使玩法不同的玩家也会惊呼"还可以这样玩啊！"。





↑请大家仔细看看最上面那张图，是不是看到了非常熟悉的队服？没错，让无数国人又爱又恨的国足！不过可惜的是，在本作中仍然不能选择中国队，其只会作为CPU球队登场。

全新过人技术追加 高速直角转身系统

看足球比赛，除了精彩进球之外，相信许多朋友同样喜欢欣赏漂亮的配合以及过人技术。在前两作中陆续追加的牛尾巴和踩单车等帅气的招牌式过人技巧让许多朋友过足了耍酷的瘾，这次的最新作中同样也追加了新的过人技术：高速直角转身：足球控制在两脚间身体瞬间向右边90度进行盘带，躲过对方的抢断。如果玩家操纵的球员没有很高的盘带数值是无法使出高速直角转身过人的。



←巴西和阿根廷可以说是非常经典的足球冤家了。

一气呵成的突破 将对手甩在身后



高速直角转身的操作方法是R1+方向键斜前。横向盘带突破防守，用重心脚向反方向踢出；再用脚作轴踢出球的同时快速向右90度方向进行突破，保持最高速度一气呵成完成转身动作，躲开后卫大步前进吧。



单枪匹马独闯敌阵 速度与技巧完美结合

向对手重心的反方向进行突破过人有一种特别的爽快感。先从敌阵的中央跑向边线，再从边路插至内侧时非常有效。因为这是利用了对手重心反方向的假动作，所以对手有可能采取犯规战术，这种情况下，假摔就派上用场了。

人气度给游戏方式带来全新的变化

在本作中新增了人气度和事件等新要素，这些设定的追加使得游戏的自由度进一步增强，给人的感觉是向世嘉的《足球经理》这类游戏方向进化。

所谓人气度，不做过多的解释相信大家也明白是什么意思了，和现实世界中一样，游戏中的人气度和球队的胜负及排名有关，因为还会影响到交涉和转会的点数，所以球员的活跃也是很有必要的。一支战绩优秀的球队自然能赢得更多球迷的欣赏和支持，而更高的人气意味着俱乐部能够获得更多的商业机会，也就是所能为球队的发展提供更多的资金，可以说人气程度与球队战绩是一个相辅相成、互相促进的循环关系，在本作中，玩家要对这一点有足够的认识。

具体到游戏中，人气度对球队的影响也是多方面的，下面以球队交涉这一操作为例来进行讲解：在交涉时的球员搜索画面，玩家可以看到队伍人气度和球员人气度，而人气度会对交涉结果有很大的影响，如果和对方球队的人气度相差很多的话……不用多说大家也可以预见到结果了吧。

游戏中影响球队人气度的因素是多方面的，不过总体来讲球队的比赛成绩和排名是最关键的一点。通常每场比赛结束之后人气度会有变化，在比赛结束画面可以得知队伍人气度和球员人气度的变化，人气度上升的话画面中央会有消息表示，目录画面也会随着人气度等级而变化。

人气度的等级从低到高依次分为6个等级：E、D、C、B、A、S，球队的人气度越接近S级别目录画面的球迷就会越多。要想增加人气度，就要对自己的俱乐部以及球员们投入深深的感情。自己喜欢的球员如果发表了有抱负的发言就会干劲十足，人气度就会上升一级。虽然增加球队的人气度只有获得更多的胜利，但是球员的人气度也会影响到球队的人气度。如果转会过来人气度很高的球员，自然会对俱乐部的运营有好的影响。

激情四射的精彩足球——

——玩了PS3版之后，我觉得电脑真的变聪明了。

高家■是的，电脑可以在比赛中学习，失败后会总结经验教训，下一次就会有所改进。

传球系统变得更加丰富

——关于队员的动作这次加入了什么呢？

高家■游戏时传球变得更加多彩。使用R2键的传球可以使用方向键控制传球方向，

——改变传球方法的理由是什么？

高家■以前抓住时机边路传球成为决定胜负的关键，但是，我们不希望仅仅是这样，我们想让所有玩家都感到《WE》的进化，而不仅仅是升级，所以改变了传球方法。

——这样的话会变成怎样有趣的玩法呢？

高家■你不用做90度急转弯就可以躲避抢断，然后再进行传球。

——关于开球和停球有什么改变呢？

高家■例如在发界外球时，你可以把球罚出去之后让其他球员帮你停球，然后再射门或者传球。还有传球失误可以从球员传球的动作看出来，这点也是很有意思的。

——那么还有



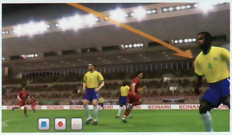


←↑球场同样也被看成是一支球队的标志，世界上的绝大多数著名球队都有一座个性十足且令球迷们印象深刻的球场，许多球场和球队同样闻名。本作中同样也会对这些球场进行完美再现。

绿茵场上你争我夺，尽情体验足球魅力!!



在球场上，假摔这个行为是为大多数球迷所不耻的，毕竟假摔虽然可以看成是某种“足球艺术”，不过这种有违比赛公平的行径并不值得提倡，不过在本作中却新增了假摔这一设定。假摔可以由玩家自由控制，虽然只要是持球队员随时都可以进行假摔，但是如果掌握不好时机的话就有可能被裁判警告，严重的情况有可能会吃黄牌，所以最好不要频繁使用。配合好拉扯队服或者被对手推倒的动作，带球时被对方抢断身体失去平衡的时候使用就没有问题了。





↑在对手阵型没有调整好前快速开球，这种技巧往往可以起到出奇制胜的效果，不少精彩的进球就是因为抓住了这一时机而成功的。另外也可在阵型设定中调整守门员和后卫参加进攻。



踢球也能使诈 假摔技巧的追加

假摔的操作方法是同时按L1+L2+R1。当然，这个技巧并不是任何时候都能够使用的，在游戏中，通常是当玩家控制的球员身体的重心被破坏要摔倒的瞬间使用就能成功。看来想要熟练掌握假摔也是需要反复练习的。（笑）



←好的配合需要多名队员之间的默契合作才有可能完成。

假摔这一技巧其实不光可以在进攻中使用（特别是为了骗取点球），同样也可以应用在防守上。通常情况下玩家肯定想在对方禁区内使用以骗取点球，不过在被对方前锋抢断成功，造成了我方防守危机的时候，这时使用就有可能换得一个犯规，后卫就可以迅速回防了。顺便说一下，假摔并非玩家的专利，要注意电脑也会使用假摔哦。

细微处现真功 与现实无二的比赛

感觉这次的WE中追加了相当多数的战术动作细节与小技巧，例如玩家可以在对手没有防备的情况下快速开球，不需要等游戏画面的切换。而且可以让守门员和后卫参加进攻。像这样的经验性技巧在现实的球赛过程中我们也会经常看到，本作这些新要素的追加，使得其在对足球运动的再现方面更加真实与细腻。



↑一个人带球想要突破对方的密集防守非常困难，不光要动脚还要动脑。

“还可以这样玩啊！”在新一代WE

什么其他的新元素吗？

高家■假摔可以由玩家自己来操纵，我想现实3场比赛充其量有一回假摔，因为裁判都是很严厉的（笑），如果假摔掌握得不好也许会成为被罚的对象哦。

——假摔比较容易成功的时机是什么呢？

高家■自己的身体平衡被打破马上就要摔倒时使用更容易成功，如果假摔没有不协调的感觉，就往禁区内摔吧。不过请小心电脑也会学会使用的哦（笑）。



次世代游戏机的精彩画面

——听说加入了比赛中按暂停键就会出现选手席的画面是吧？

高家■我们在精彩画面上做了非常大的投入。因为有很多玩家希望能看到选手席的替补和教练的动作，所以我们尝试加入了这些画面。进球之后可以看到选手席上的队员和球场上的队员一起欢呼庆祝，还有治疗结束后返回球场的队员可以在小窗口画面看到。

——足球场有什么新的进化？

高家■草坪也有所改进哦，我们叫它“立体草”，让人有一种很想上去踩一踩的感觉（笑），非常的漂亮，想要吸引大家的眼球。还有球迷和队员做的一样细致，开场画面也变得更加生动了。

——除了这些还有什么改变了的地方吗？

高家■毕竟是被称作次世代游戏机，首先要有足够好的制作功底，作为新元素我们加入了“人气度”这个新的变数，队伍和队员都有人气度，不是仅仅队伍强大就足够了，这样就有了新的更高的目标了。人气度提升以后在目录画面也会出现变化的。

——听说球员制作方面也有改进，现在可以制作很真实的个性球员了？

高家■球员的面孔制作是其中之一，通过用PS3专用摄像头拍摄脸部照片制作球员面孔。因为可以保存22张脸部照片，所以可以拍摄自己和朋友们的照片然后快乐地进行游戏。

网战模式投入了相当多的心血

——还有一个值得注意的地方，很多玩家都非常期待网络对战模式的复活，请问全新的对战模式有什么变化？



可更改人墙人数 战术搭配更灵活

《WE》系列直到现在关于人墙人数和解围人数的操作都是受到限制的，不过在本作中增加了人墙人数可以随意增减的功能，在对手罚球队员面前通过简单的操作就可以调整0～10人的人墙，因为有直接射门得分的情况，这样就提升了发任意球时的自由度。

↑事先调整好发球的线路，用最简洁漂亮的配合将球一举攻入对方的网窝。



任意球直接破门



↑真正有效的进攻除了球员个人的优秀素质之外，良好的配合更为重要。



弹指间的调配 迅速完成变动

人墙人数更改的操作方法是L2+方向键上下调整人数。由于操作上十分简便直接，所以在对人数进行调整时可以说只需花费极少的时间。玩家掌握起来也将更快。

根据需要更改人墙数 运筹帷幄攻城拔寨

由10人组成的人墙估计会让对手哭笑不得，但是人墙人数多也有弊端，不易形成快速反击，人墙人数的减少可以让更多队员投入到反击中，使反击更有威胁更有效。这中间的具体取舍就需要根据情况灵活进行变动了。



提高代入感的事件编辑功能更强大

事件是本作的俱乐部管理中新增的另外一个要素。例如杯赛获胜和联赛获胜的庆祝会，友谊赛等等更多的画面被加入，和球迷们零距离接触等等都属于事件的范围。

在之前的WE系列作品中，球迷的存在感总是差不多可以忽略不计的，不过在本作中通过娱乐活动照片传递给玩家球迷的心情，根据俱乐部的人气度球迷规模会有变化的。而由球迷们引发的各种事件也是本作中非常有意思的要素：例如练习结束后被球迷索要签名、比赛中我方球队与对方进入胶着状态或是陷入不利的局面时突然听到球迷们热烈的应援声、比赛胜利后球迷们的欢呼庆祝或是失败后酒吧中球迷失落的画面等等，这些设定在增强了球迷们存在感的同时，也让奋战的玩家从另外一个角度感受到自己身后强大后盾的支持！

本作中的新增要素非常之多，例如玩家可以利用USB接口的摄像头拍下自己或是朋友们的照片，再对球员编辑时改成自己和朋友们的头像，这个设定无疑使得玩家们的代入感大幅增强。而且不光可以拍摄人，拍摄动物或者一些东西的照片制作成人物也很有趣。大象狮子之类的大型动物、桌子上的电脑或者其他的东西都可以尝试。还有根据球员的长相起外号也很有趣，像“亚洲之墙”、“防洪提”、“斗犬”等等（笑）。



↑“人是铁，饭是钢”要想让队员们能以最好的状态比赛，平常的管理也很重要。

中到处都是这样令人吃惊的进化。

高冢■通过网络在日本境内和其他玩家对战将会有和对手坐在一起对战的感觉，PS2版也是一样。

——以前多多少少都会有一些网络延迟影响游戏的连贯性，现在说网络延迟几乎不存在是为什么呢？

高冢■现在跟谁建主机已经没有什么关系了，玩家的网络状况多少会影响一些，尽管如此，自己操作的队员基本上不受影响。

——网络联机可以怎样进行游戏？

高冢■有快速开始比赛模式，和登录的好友对战模式等等，PS2版的竞技大会模式被保留了下来。

——请问如何收费呢？

高冢■基本上还没有设定收费，我们希望有很多玩家和朋友们能够一起在《WE2008》里得到快乐。

——有使用PLAYSTATION Store的装置吗？

高冢■我们考虑到首先应该先集中精力提升《WE2008》的品质，将来会增加球场和各种装置。

——新收录的队伍是什么时候的数据资料？

高冢：俱乐部球队的最新资料是截止8月31日转会的数据资料，大部分国家队也都登场了，俱乐部球队采用JWE2007CC收录的欧洲和南美的球队，最新的资料正在更新阶段，我们认为基本上收录球队没有什么大问题。





↑球员的能力和玩家的操作都很重要。

所有足球玩家的盛宴即将到来，磨兵秣马准备迎接新一轮厮杀！

羽扇纶巾定乾坤，金戈铁马风雷劲!!



自从KOEI宣布《真・三国无双5》将在11月22日发售，我们就一直在盼着那天快点到来，次世代无双究竟将进化到一个什么地步引起了我们的好奇，作为中国玩家我们尤其对三国题材的游戏感兴趣，PS3和XBOX360版同时上阵也给了玩家更多选择，无双风暴即将席卷而来。　□文/龙马

PS3	本刊译名：真・三国无双5			CERO 審査予定
	KOEI	7560日元	11月22日	
动作	蓝光	日版	1-2人	记忆卡容量未定

如果说KOEI最成功的作品是什么？那毫无疑问就是《三国无双》系列，目前日本地区已经累计出货超过1000万份，全球出货量也已经达到了1500万。《真・三国无双5》将会继承系列一贯的"一骑当千"的爽快感，并且加入全新的无限连击的"连舞"系统，让玩家游戏的代入性大大提高。本作是首部以PS3、XB360为标准来制作的"无双"，虽然先前《无双》系列作一向都采取跨平台方式，不过跨平台同步推出尚属首次。从已经公布的画面我们可以看到，《真・三国无5》的众多革新之处，画面效果相比早前的几款《无双》要强上不少，除了人物造型，攻击动作等会重新制作之外，战略性也会得到飞跃性的提升，战场的临场感十足。





在敌阵中纵横捭阖！

←陆逊身形小巧，招式灵活，单剑耍将起来如穿花绕树，使敌猝不及防。

画面描绘越加细腻，武将风采一览无遗！



由于登陆次世代平台，玩家可以见识到比以往系列作更壮阔的战场，建筑物与自然景观的种类更多样、描绘更细致，地形的起伏更显著，战场的视野也更为辽阔，在光影烟尘等特效的描绘上也更丰富，角色形象更生动，登场士兵的数量也有显著增加。

无双连舞，无限升华!!

本代新登场的连舞系统是一种能有机会施展出不间断连续攻击的系统，将通过连舞计量表的方式来施展，每积满1阶段连舞等级就会上升1级，累积的等级越高，所能施展的攻击也就越华丽强大。连舞等级的上限将随着武将成长而增加。战场也有机会取得能让连舞等级短暂无限的道具，此时即可尽情施展强力的"无限连舞"了。另外，《真・三国无双5》还首度加入了突显各武将特色的特殊技，类似姊妹作《战国无双》一般，会依照每个武将本身的形象与事迹来赋予不同的特殊技，但有些特殊技需取得特殊道具后方可发动。



陆逊

乱世纷争正是扬名立万之时，凭美貌与智慧和群雄比肩！

吴

智谋过人的吴国智将陆逊，本代仍是以英气逼人的造型登场，服饰与装扮更为华丽，样貌则是给人一种活泼美少年的感觉。所使用的武器从先前的双剑改变为单剑，并新增体术攻击，能施展如蝴蝶飞舞般的轻盈攻击招式。

蜀

赵云



豪气干云斗志昂扬直冲霄汉，一柄银枪横扫八荒六合。

三国群英中最潇洒的武将！赵云以白袍银铠的形象登场，发型也较为粗旷，比以往更添几分豪迈，所使武器仍是长枪，比原本的枪法融入更多灵巧的翻滚招数。



精益求精的无双系列，游戏乐趣再次大幅提升！

《真·三国无双5》将加入划船、攀梯等以前没有的行动方式，玩家如果在关卡中遇到有小船的地方，可能有近路通往目的地。另外，如果在森林里，还可能遇到虎、狼等野生动物。三国系列的防卫“据点”也变得多种多样，有铺天盖地撒下箭雨的“弓箭台”，玩家想要攻下来可得大费周章了。



←赵云的一柄银蛇枪，舞将开来，三丈之内滴水不漏，攻如秋风扫落叶。





↑一头猛虎突然从森林窜出来，一不小心性命不保，是英雄就去虎口拔牙。

←游戏中的地形是很重要的，被敌兵包围最好先找好退路以求自保。

三国鼎立群雄逐鹿，煮酒论英雄！

本次现身的武将包括赵云、吕布、貂蝉、陆逊、曹操、夏侯惇 等三国著名武将。想一想，我们为什么喜欢三国系列的游戏，是因为三国并立的乱世之争吗？不是，三国系列的精彩之处在于那些乱世中的英雄，正因为有了他们的存在三国的历史画卷才会如此地流光溢彩，被历史选中的人成为了战士，被命运选中的战士就成为了英雄，我们酷爱三国猛将们，甘愿在虚幻的游戏中，借玩家之手体验昔日武将的风采。



↑和曹操是过命的交情夏侯惇，为了其一统天下的雄图霸业久经沙场，身经百战，虽然失去了一只眼睛，但更显夏侯惇是的豪情义胆。



夏侯惇

和曹操是兄弟加主臣的关系，在与吕布的激战中被箭射中了眼睛，当时竟将自己的眼珠吞下肚去。



张飞

关羽、刘备的义弟，以刚勇著称，生性豪爽嗜酒如命，一声断喝百万敌军莫敢上前，只身入敌营取敌将项上人头。



周瑜

作为吴国第一军师，周瑜为人温文尔雅，但嫉妒心强，“既生瑜，何生亮。”一直活在诸葛亮阴影下，后来郁郁而亡。

影响战局的生死之地，争夺据点攻防战激化！

三国系列的“据点”是游戏精华之一，玩家如果将敌人的据点压制下来，不光可以获得很多道具，还可以以此为依托当部队的补给基地，本作加入的“弓箭台”使攻占敌据点难度增大，我们要善于使用投石机与云梯等工具攻城，找准敌人的防卫弱点一举击破。



←在攻占对方据点时，也要保护好自己的投石车。



→不破城门誓不罢休，战场上岂能贪生怕死！

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



→玩家使用的马里奥一直保持着第一名的优势，直奔终点而去。而身体笨重的库巴则落在了众人之后。



←此项目应该是库巴的特长，争取获得冠军吧。

众多游戏明星，共同为奥运助威！

预定2008年在北京召开的奥运会是每一个中国人都非常关注的事情。现在，作为一个中国的玩家可以率先在游戏中体验到这一盛会，怎么能不叫人激动呢？此游戏就是下面将为大家介绍的《马里奥与索尼克IN北京奥运会》。

Wii	本刊译名：马里奥与索尼克IN北京奥运会			CERO A
	世嘉、任天堂	价格未定	2008年冬季预定	
体育动作	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

虚拟体验！奥运 快乐竞技！游戏



艾美 Amy

索尼克 Sonic





↑刺猬索尼克中的人气“美女”艾美也手握西洋剑，与对手展开了竞技。柔弱的她能否战胜邪恶的对手坏路易呢，让我们拭目以待吧。

本作是世嘉公司与任天堂公司联合开发的一款以即将在中国北京举办的奥运会为题材的体育竞技类游戏。世嘉与任天堂分别使用自己旗下的知名游戏系列《索尼克》与《马里奥》中的各个人气角色，在北京的国家体育场（鸟巢）、国家游泳中心（水立方）等新建的奥运会场中进行诸如百米赛跑、撑杆跳、三级跳远、跳水、自由泳、射箭、链球、乒乓球等各项奥运比赛项目的竞技。就让这款游戏伴随着我们一起来迎接2008年的奥运会吧。

丰富的游戏内容

之前已经介绍过，《马里奥与索尼克IN北京奥运会》中将会有《索尼克》系列与《马里奥》系列游戏中众多的人气角色登场。在玩家使用这些角色进行游戏时，根据不同角色的特点，选择相应的比赛项目，就可以轻松的拿到冠军。游戏中根据登场的角色们的特点，可以将它们划分成为4种类型，分别为以马里奥、艾美等为代表的各项能力比较平均的全能型，以碧姬公主、堤尔斯等为代表的操作上略有难度的技巧型，以耀西、索尼克等为代表的身体行动灵活的速度型，还有以库巴、纳克鲁斯为代表的动作强硬的力量型。如何在游戏中进行比赛时，选取有相应特长的角色，并能够熟练运用，将是对玩家们的一大考验。

索尼克阵营

以世嘉公司旗下著名的超音速刺猬索尼克为首，艾美、纳克鲁斯、罗伯尼克博士等《索尼克》系列中的经典人物一一登场。在本作游戏中，它们将与任天堂旗下的众多知名角色一起，在虚拟的世界中展开激烈的竞技。

体验虚拟世界中的奥运盛会

根据目前官方公布的资料，在《马里奥与索尼克IN北京奥运会》中，制作小组精心地设计了多种各具特色的游戏模式。其中有由玩家一人进行多项体育竞技的“单人比赛模式”，以获得最高成绩为目的“巡回赛模式”，以及专为游戏中每个角色所设计的“任务模式”。另外还有一个相对来说比较特殊的模式，通过在游戏中达成某种条件后才能开启。在此模式中登场的角色们可以使用各自的经典道具或是必杀技，相互攻击、阻碍对手……在正常的比赛中使用非正常的手段来获得胜利，也是非常有意思的……（好孩子不要学哦）

↓玩家在赛跑比赛时选择索尼克后一定可以轻松地夺取冠军。索尼克音速小子的称号可不是白叫的……当然了，擅长使用道具的马里奥等人也会发挥自己的特长，使用道具陷害对手……





↑人气“美女”艾美再次登场。这次她参加的比赛项目是跳高。身体灵巧的她应该是比较擅长这类体育运动的。

体感控制器带来的新操作方式

即将在次世代主机WII上发售的《马里奥与索尼克IN北京奥运会》，也会对应WII主机上特有的体感操作系统，为玩家带来在其它主机上没有体验过的全新形态的操作方式。并且在本游戏中也会对应MII机能。玩家可以使用通过此机能绘制出的原创形象来与马里奥、索尼克等人进行各个奥运比赛项目的竞技。



碧奇公主 Princess Peach



盛会提前开幕！明星齐聚一堂！

下面简单地介绍一下在本作游戏中部分比赛项目的操作方法。扔铁饼：首先握紧体感控制器，然后旋转……看准时机后按B键投出。击剑：使用控制器当作剑，向前突刺攻击，并使用双截棍遥控器进行移动。100米自由泳：首先玩家要决定使用的泳姿，然后用控制器与双截棍遥控器搭配进行游戏。110米跨栏：与自由泳相似，同样是通过控制器与双截棍遥控器搭配使用进行移动，然后按B键进行跳跃。



↑跨栏赛跑中，碧奇公主显示出了自己腿长的优势。可怜的耀西被甩在了最后……



←在进行比赛项目前，一定要认真参考角色的各项能力，选出最佳人选。



马里奥阵营

以任天堂公司旗下著名的水管工大叔马里奥为首，碧奇公主、耀西、库巴等《马里奥》系列中的经典人物纷纷登场。在本作游戏中，它们将与世嘉旗下的众多知名角色一起，在虚拟的世界中进行各项奥运比赛项目的竞技……

耀西 Yoshi

众多角色搞笑的动作



→看到力量型角色库巴信心十足的样子，就能够预见到谁会是最终的胜利者。

在WII版《马里奥与索尼克IN北京奥运会》紧张制作的同时，NDS版的本作也在赶制中。作为掌机平台的本作最大的特色便是可以通过使用WI-FI来达成世界范围内玩家之间的竞技、交流。并可以将自己在比赛中获得的最好成绩上传到网络排行榜上。



多人同乐更加精彩！



↑参赛选手都已蓄势待发，玩家选用的索尼克被安排到了中央位置。不知最外道的小狐狸泰奥斯是否可以飞着跑……



轻松简单的操作方式

碧奇公主正在进行射箭比赛，画面中显示出了远处的靶心。比起现实中的此项运动来说，还是游戏版显得更加简单。不过，想要百发百中也是不容易的。

希魔再复活



BIONIC COMMANDO

八位红白机上的前作，美日两个版本的不同点。

《希魔复活》是当年CAPCOM在红白机FC上发售的一款动作游戏，《希魔复活》是美版的名称，日版游戏名则是《最高机密：希特勒复活》。该作实际上就是以希特勒和第三帝国士兵作为敌人的，由于考虑到美国本土对纳粹的题材比较敏感，所以将魔头的名字改为了Master-D，纳粹组织也在游戏中被更名为Badds，其它还有一些细节被更换了——比如纳粹的十字被换成了鹰徽。该作当年凭借独到的创意获得了许多玩家的喜爱，如今全新制做的续作即将登陆次世代！ □文/北斗



↓内森左臂的那只“Bionic臂”非常强大和好用，可以自由伸缩的特性给予了他人猿泰山般的能力。

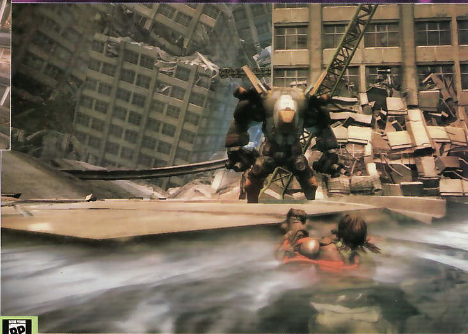
回归，十九年



手臂伸缩自如——人猿泰山、蜘蛛侠，你都行！

CAPCOM的《希魔复活》于1988年在美国发售，本作最大的特色就是角色不能跳。取而代之的，是一个叫做“Bionic臂”的东西，其实是一个伸缩钩，玩家可以从四面八方射出它，从而表演出各种杂技般的动作，具有很高的灵活性。主角内森·斯潘瑟能把伸缩钩粘在天花板上，也能固定在箱子和墙壁上，他能利用钩子攀爬，也能抓着它摇摆，荡过障碍物。当年许多喜欢该作的玩家们为了追求更有型的过关表演，都苦练了相当长时间，甚至能完全不下地就通关。

X360	本刊译名：希魔复活			
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	RP
动作游戏	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未知



↑一场几乎毁灭了整座城市的可怕爆炸后，原本已经被判处死刑的内森却意外地活了下来，这不能不说是一个奇迹。

在本作中内森·斯潘瑟（Nathan Spencer）光荣地为了他的国家战斗，在与帝国进行完英勇对抗之后，他却被指控利用他超于常人的能力犯下了数项罪行，并被判处死刑。然而，或许是命运的安排，在Spencer即将处刑的那一天，一个恐怖分子正在制造的试验性武器在Ascension城被引爆……整个城市几乎化为一片废墟，内森·斯潘瑟奇迹般地活了下来，凭借着身上的高科技装备，他在已变成废墟的城中畅通无阻。政府在这种情况下也十分无奈地向这个被定罪的战士求助……故事就此展开。



←爆炸之后的城市一角，倒塌的大楼和铁架到处都是，满地大小不一的碎石，上空则是浓烟滚滚。



爆炸后的城市——滋生罪恶的“好地方”



科技犹如双刃剑，有人欢喜也有人愁。

关于游戏的剧情虽然仍然有许多未知的部分，不过官方在宣布了本作的开发消息之后没几天再次追加了一些相关情报。那就是，尽管仿生学技术的普遍利用给社会生活带来了很大的便利，但是政府逐渐开始担心其在军事方面的发展会变得不可控制，于是决定终止与之相关的任何计划。这对那些通过该技术大幅提高了战力或是作为义肢的许多士兵们而言无疑是个恶梦，于是他们纷纷逃亡，而正是这些逃亡的士兵，最终被引发本作骚乱的某个神秘组织所招募，并且成为了我们的主角内森的敌人。

之前的战场勇士再度登场！



当然，对于一款动作游戏来说，剧情并非是首要因素，手感才是最关键的，不过有CAPCOM这块招牌在，相信本作在手感方面还是有保证的。关于本作的冒险舞台，是将Ascension城划成几块大的冒险区域或是仅将其作为某一个关卡，我们还不得而知。不过从厂商的一张设计概念图上，我们看到了类似实验室的环境，这肯定会作为一个冒险地带出现在游戏之中的。另外，由于上述的剧情设定的原因，在游戏过程中，我们面对的将不再是普通士兵，他们也通过仿生技术获得了各种各样强大的能力……





靠手吃饭的人——值得次世代玩家期代之作。

说到主人公的设定，可能会让人想起同样是出自CAPCOM的那款《上帝之手》：主角同样都有着威力惊人的手臂，只不过吉恩的是右手，而内森的这是左手。而且，本作在设定上是带有一定科幻色彩的，这就使得它们的用法完全不同，而且战斗风格也有明显区别：《上帝之手》更像是恶搞，而《希魔复活》则将会是一款比较硬派的作品，当然，在难度方面肯定是会低于前作的。

灵魂能力登陆Wii，体感操作再续辉煌。





《灵魂能力 传说》是著名3D格斗游戏《灵魂能力》的系列新作，也是Bandai Namco为Wii量身定做的动作游戏，将以Wii的体感操作为概念设计，将给玩家带来完全不同于其他动作游戏的爽快代入感。《灵魂能力 传说》的游戏舞台设定在16世纪，按照系列时间轴来说是在《魂之利刃》和《灵魂能力》之间。玩家要打倒由邪剑所创造出的怪物，如果击倒强敌的话会得到新的武器，而且也有新的招式和必杀技等着玩家挖掘。《灵魂能力》系列的人气角色将纷纷登场亮相，有的将作为同伴进行协助，有的则会挡在玩家前进的道路上，同时也会有新的怪物加入。

「为了能保护自己的所爱，我要追求更强大的力量，无愧罗马骑士的光荣。」

齐格弗里德

出生在神圣罗马帝国的齐格弗里德失去了敬爱的骑士父亲后，为了获得强大的力量，他踏上了寻找邪剑的旅程。

超越现实与虚幻，

Wii版的《灵魂能力 传说》预定今年冬季推出。本作以16世纪为舞台，玩家将在游戏中与《灵魂能力》系列的经典角色们相遇、战斗，使用Wii遥控器手柄体验刀剑游戏的快感。游戏将采用第三人称视点，每个角色都有自己特殊的能力。

SOULCALIBUR Legends

NBGI招牌大作《灵魂能力》以其独特刀剑格斗风格享有很高人气，此次的《灵魂能力 传说》成为了一款动作冒险过关游戏，让我们拭目以待新形态的《灵魂能力》会带来怎样的冲击吧。

「为了世界的安宁，圣雅典娜流战士奔赴战场，绝不屈服于邪恶力量。」

索菲迪娅

《灵魂能力》第一作就登场了的圣女索菲蒂娅，可以说是最高人气的女主角了，索菲蒂娅是圣雅典娜流的一流高手，短剑与盾绝妙配合，邪剑为祸世界以来，这个顽强的女性就被卷入各种事端中。

「谁打扰了我睡眠，尸家重地生人勿近，擅自闯入者死！」

木乃伊

《灵魂能力 传说》由于是动作过关游戏，出现的敌人也变得多种多样，有盗贼、忍者、蜥蜴人、木乃伊以及魔人尖兵阿斯塔罗斯、法老王、飞龙等，这些魔物将阻碍主角一行人寻找邪剑的碎片。





—本作魔物异常强劲，BOSS更是魄力逼人，用你灵敏的身手解决它吧。

Wii	本刊译名：灵魂能力 传说			CERO 审查予定
	NBGI	价格未定	2007年11月13日	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定





寻找邪剑碎片的各路英豪将再次集结。

《灵魂能力 传说》是一部外传性质作品，故事发生在初代《灵魂能力》之后，邪剑SOUL EDGE被毁坏之后其碎片分散到了世界各地，在这之后世界上许多地方都发生了异变，主角们为了各自不同的目的寻找邪剑碎片而展开了环游世界之旅。本作的制作目标是让所有人都可以通过简单的操作进行游戏，游戏中的关卡都不长，最短的只有5分钟，最长的有15到20分钟。虽然关卡很短，但是本作的关卡数量将会非常多。从表面上看，本作似乎有点像三代的任务模式，不过制作人表示二者之间还是有很大的区别的，过去的任务模式可以通过收集武器对人物进行强化，但武器对人物能力的影响并不是很大，而在本作中进化明显，武器能力将会非常明显地影响到人物能力，例如火焰剑将会让角色拥有火焰的相关能力。



「跋山涉水浪迹江湖，只为找一个让我兴奋的对手。」

御剑平四郎

一生浪迹天涯的平四郎，一心一意只为和让自己热血沸腾的敌手一战，在经历了种子岛一战的惨败后，踏上了追寻邪剑碎片之旅。

打造一个剑与魂的传说。



「不管是为了自己还是他人，我都要找到毁灭邪剑的方法。」

艾维

失去双亲的艾维内心颇为凄苦，这也是她冷若冰霜的原因，她的武器是一把蛇腹剑，招式灵活，出招也极为毒辣诡异，艾维因为各种原因与邪剑结成了不共戴天之仇，不把邪剑毁灭誓不罢休。



↑罗伊德从小习剑，是一名优秀的少年剑客，他的双剑流尤其擅长连击乱舞，这次又有供他一展身手的好机会了。

神乐传说少年剑侠助阵



《灵魂能力 传说》因为是一部动作过关游戏，所以在角色选择上也变得更加自由，不光是系列的传统角色登场，NBGI甚至还请出了旗下的传说系列人气角色出来助阵，《神乐传说》中的罗伊德也将加入这场邪剑引发的风波中，不知这位英雄少年又会有怎样的表现？

刀光剑影中双人同游其乐无穷。

除了单人游戏外，本作也将会有多人模式，可以进行双人合作通关。单人模式时玩家可以挑选两名角色，战斗中视需要随时自由切换；双人模式时则由两名玩家操作各自的角色，玩家可以相互竞争，也可以合力杀敌，双人同乐，乐趣倍增。





←除了战斗外，玩家要应对各种陷阱和障碍物。关卡的布局将会对战斗造成很大的影响，玩家需要善于利用地形优势。

静若处子动如脱兔，以己之长击敌之短。



→游戏中加入了各种按键进行跳跃和防守，操作系统也会根据人物而变化，随着游戏的进行现有的角色将会获得新的武器和技能。



点评人 著子







关于当年DC上的《SEAMAN》，玩过的人或许不多，但知道的人却着实不少。这款育成模拟游戏养育的是一种人面鱼身的奇特生物，画面风格和一般作品相去甚远，产生了很大的视觉冲击力。初代作品问世八年后，《SEAMAN2北京原人育成工具》在PS2上与玩家们见面了。本作依旧保留了《SEAMAN》的特色，玩家将再次体会充满了变数的养育过程。这款继承了前作前卫风格的正统续篇，将为我们带来新的“特别震撼”。

PS2	本刊译名：SEAMAN2北京原人育成工具			CERO C
	SEGA	7140日元	2007.10.18	
育成模拟	DVD-ROM	日版	1人	400KB

在箱庭世界里感受生存的艰辛 于点滴交流中再现创造的神奇

DC上的《SEAMAN》之所以出名，是因为它实在太“奇怪”了。这款游戏的全称叫做《SEAMAN禁断的宠物》，发售于1999年7月29日，游戏内容是在水槽中饲养传说中的生物“SEAMAN”。“SEAMAN”是一种人面怪鱼，拥有从远古流传下来的智慧，懂得人类的语言。据开发公司VIVARIUM的社长，同时也是本作的角色设计师斋藤由多加介绍，这种生物最初的设计源于自己孩提时代信手涂鸦时画下的形象，而“在水槽中培养”的概念则来自在日本风靡一时的水生宠物“海猴（Artemia，一种节肢动物，国内称卤虫、丰年虾，水生养殖业重要的饵料生物）”。“SEAMAN”的人面部分并不是育成游戏中常见的卡通造型，而是略微有点写实的人类面孔。斋藤说，“SEAMAN”的面孔是“随处可见的日本人形象”。虽然游戏中将“SEAMAN”称作“宠物”，但玩家们从这种生物的外形上找不到任何“可爱”的要素，甚至只能用“面目可憎”来形容它。同时，“SEAMAN”的性格也非常别扭，一副妄自尊大，目中无人的样子，对屏幕外辛辛苦苦养育它的玩家一脸不屑，以至于玩家被这款游戏惹怒的情况时有发生。不过，如果玩家坚持玩下去，“SEAMAN”的态度会逐渐缓和下来，开始和玩家探讨各种话题。话题的内容非常广泛，包括人生、历史、哲学及信息技术等。在这个意义上，《SEAMAN》多少超越了“电子宠物”的一般范畴，而是构成了一种独特的人机交流界面。同时，这款游戏非常重视故事性，拥有厚重的背景设定，随着游戏进行，隐藏在“SEAMAN”背后的历史之谜被逐渐揭开，最后的结局令人感慨良多。不知是因为自身的冲击力还是因为商业宣传得当，这款和主流风格相去甚远的作品爆发出了相当高的人气，在日本国内及美国获得了数项大奖，销量在DC的软件榜上也名列前茅。无论从哪个方面来说，《SEAMAN》都是一款不可思议的游戏。

10月18日在PS2上发售的《SEAMAN2北京原人育成工具》是《SEAMAN》的“正统续作”，主题依然是“育成”，但环境从水槽变成了模拟的无人岛，养育对象也从怪鱼变成了国内玩家熟悉的“北京原人”。“SEAMAN”在本作中不再是养育对象，而是以人面鸟的姿态出现，对玩家的养育进行指导和辅助。和前作相比，本作的游戏方式发生了很大变化。每一天分为昼夜两部分，白天要边照顾北京原人边赚钱，晚上则要和“SEAMAN”进行对话。北京原人虽然具有较高的智慧，但更多的是原始的质朴，玩家无法直接对原人下命令，只能通过强制运送或者敲鼓提示等方式指导原人的行动。刚开始时，不听指挥的原人可能令玩家非常头疼，但只要能持续生存，行动模式就会逐渐增多，以至可以通过狩猎与采集获得贵重的生存资料，让玩家切实感受到生命的成长。更有意思的是，当游戏中的一天结束之后，不在现实中经过12小时以上是不能继续游戏的。也就是说，这款游戏鼓励玩家“在放学或下班后玩上一会儿，然后第二天再说”。这种将游戏内的世界与现实连接的做法，不能不说是《SEAMAN》的一种独特风格。



本作看起来虽然古怪，但玩过后可以发现，作品中对具体的游戏要素相当重视。游戏中的辅助信息会时刻提示玩家当前应当做的事，使玩家任何时候都不会因为不知道游戏目标而陷于茫然。在一个个小目标达成之后，玩家的成就感也会徐徐提升。本作的“育成要素”虽然体现得不太直观，但在游戏过程中，玩家可以切实体会到“育成”的乐趣。即使开始时只抱着“试一试”的心情来玩，到最后也很可能被这款游戏迷住。

另一边，前作中占据重要地位的“对话”要素在本作中以新形式继续占据着游戏的主要地位。夜间与“SEAMAN”的对话内容具有与前作相等，或者说比前作更高的冲击力。本作中的“SEAMAN”从一开始就是中年男人的声音，说话时的态度就像个趾高气扬的上司，态度颇为恶劣。由于语音识别并不精确，玩家常常因为输入错误而挨骂。不过，如果对“SEAMAN”的话轻易发怒，是没法体会到这款游戏的乐趣的。只要对话能顺利进行，“SEAMAN”和玩家之间就会变成“损友”一样的关系，交流的话题也逐渐深入下去，使玩家感受到一般游戏的台词当中感受不到的深邃。

总体上，特殊风格注定了《SEAMAN2》“挑选玩家”的特点，考验精神承受力的内容并不适合每一个人。不过，对于老玩家，特别是对前作魅力有所了解的玩家们来说，本作确实是一款值得尝试的作品。古怪而叛逆并不意味着本作违背游戏的基本原则，相反，游戏中“现实缩影”一般的箱庭世界和带有浓厚社会感的交流气氛能让人在育成过程中重新知晓生命的重量。静下心来玩玩这款游戏，或许就能被制作方融入其中的“真挚”所打动。

B



【点评人/龙马】从今天的视点来看《SEAMAN》的风格，依然能够产生“新鲜”的感觉，这就是这款游戏最奇妙的地方。在这个意义上，《SEAMAN2》算是对前作进行了完整地继承。虽然游戏方式产生了很大变化，但“在点滴操作中体会养育生命的责任”以及“通过富于深意的对话对现实世界产生思考”的本质并没有变化。本作的操作并不困难，但由于玩家会在游戏中遇到很多事与愿违的情况，养育本身并没有那么单纯。同时，“SEAMAN”也会对玩家的失误作出辛辣程度毫不亚于前作的指责。想看到本作最后的结局，是需要一定社会性与忍耐力的。

C



【点评人/ 小沛】对于这部特殊的游戏来说，评价“画面”及“操作性”几乎都显得没什么必要，能不能营造出与前作同样的特殊氛围成了本作最大的着眼点。从实际玩过后的感想来看，本作在前作获得肯定的基础上，多少做出了一点风格上的调整。过于另类的“SEAMAN”彻底变成了和玩家对话的辅助要素，玩家的培养对象变成了憨厚中透着可爱的北京原人。游戏中的各处都透出一种含蓄的幽默，例如给原人喝可乐时的有趣场面等。不过，本作的内容终究有些“偏”，对于现在已边缘玩家为主流的市场来说，这种“玩深沉”的作品不知还能够吸引多少人。

C



【点评人/荇菜】虽然不再是直接养育的对象，但“SEAMAN”在本作中的作用和前作中同样重要。除了和玩家谈话，探讨各种各样的话题外，还会出售给玩家养育过程中必要的资材。如果玩家付出一定金额，还会为玩家进行占卜，从各种方面协助游戏的展开。不过，本作的“SEAMAN”外表还是那副令人厌恶的古怪样子，说话也还是一如既往地不招人待见，甚至令人不想听下去。不过，“SEAMAN”的话并不是无目的的人身攻击，沉下心来慢慢往下玩，本作故事中的深意就会逐渐体现出来。或许，这就是本作封面广告语“Don't panic（别发飙）”的真正含义。

B

和“SEAMAN”对话时讨论的话题倾向与玩家在游戏刚开始时输入的情报有关。



点评人 雪飞



Desire

新天魔界系列一直是IF厂商的招牌，四代更是得到了玩家一致好评，而五代改换的游戏新系统却是褒贬不一。长时间游戏仔细研究后，发现五代的系统其实也颇为精妙，把时间、属性、道具、魔法等完全融合到战斗中。

PS2	本刊译名：新天魔界 混沌世纪 愿望			CERO A
	Idea Factory	7140日元	2007年9月27日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	274KB

锄暴安良拯救苍生还是助纣为虐，玩家的选择决定故事的发展。

本以为新天魔界系列新作登场的肯定是PS3主机上的新天魔界六，不料本作却突然在PS2主机上杀出，实在是给了FANS一个惊喜。本作继承新天魔界五代战斗系统，并且加以改进，把特殊角色使用必杀特技时出现的人物头像动画改为与四代相同的特殊角色必杀动画，使用合体技时，不再像五代那样仅仅是两个人说几句话，而是制作了特殊的动画。人物必杀特技动画使该角色与众不同，突出了角色特性，这也是新天魔界四代能在玩家中好评无数的因素之一。本作的系统回归，不但表现出了厂商的制作诚意，也是满足了玩家的需要。

原本以为本款作品只是一款简单的复刻作品，但在游戏之后却发现本作是继承新天魔界五代系统的新作。本作为玩家讲述了永恒大陆的故事，使玩家从魔皇军和人类王国两个角度了解当时的战争故事。并且在人类剧本中，根据对话选择的不同，玩家还可以进入正派邪派两条不同分支路线。不过可惜的是，本作的两剧本流程较短，人类剧本中正派路线和邪派路线需要参加的战斗基本相同，只是剧情发生变化。新天魔界五一共有三个剧本，其中地下篇和天空篇都是流程较短，只有地上篇才是整个游戏的重点，而本作的两个剧本长度都跟五代中的地下和天空篇基本相同，缺少了一个流程较长基本的支持。

隐藏人物一直是新天魔界系列的亮点，从新天魔界四代的海盗头到五代的龙骑兵兄妹，到PSP新天魔界五中的四代人气主人公，都使玩家把招募隐藏人物作为游戏的重点之一。本作则继续发扬光大，不但在战场上隐藏了诸多的隐藏人物，甚至还专门制作了简单地图，用于招募特定的隐藏角色。不过在本作中的隐藏人物并不等于强力角色，其中不乏平庸之辈，甚至还有些一无是处的菜鸟。



搭档系统是四代开始的创新，在四代中主人公们可以战胜野外杂兵并让它加入自己的队伍，五代则可以让同伴们成为搭档，并进而衍生出了合体技。搭档在战斗中获得的经验值大约是领队主角的一半，使用特技时要消耗领队主角的魔法值，攻击力也低于担任领队的攻击力。不过除了提高整个队伍的攻击力和使用合体技外，玩家可以让一支队伍使用领队和搭档两名角色装备的特技和魔法，可以轻松应对各种战场变化。比如说暗属性的武将本身没有可以使用的回复魔法，但为他搭配上一名无属性的搭档，并为搭档装备上无属性回复魔法后，一样可以在战斗中为队员们回复体力。

虽然本作的故事流程较短，但是却为玩家准备了高达一百层的神秘之塔，在这里玩家可以挑战各种各样的强悍敌人，得到不少珍贵的道具物品，还能招募到系列中的人气角色魔女希罗。不过战斗的难度颇大，最初几十层还算轻松，以后的敌人级别极高，并且装备精良，想击败它们玩家除了刻苦锻炼外，还要考虑全面充分利用到每一个有利因素。

地形和时间都会影响武将和士兵的能力，在同属性地面进入战斗时，士兵会得到体力加成，武将也能得到一些能力的加成。在相克属性地面进入战斗时，士兵的体力则会大幅削减，武将的能力也会受到一定影响。游戏中的时间分为清晨、正午、黄昏、夜晚四档，正午和夜晚对士兵和武将能力有明显影响，甚至会决定一个兵种的强弱，比如说暗夜骑士在夜晚绝对是英勇的战士，强悍的攻击力足以让玩家放心大胆地在相克属性地面上使用，但是在正午时分，夜晚的王者便成了任人宰割的羔羊，能力值低得吓人。因此在进入战斗前，玩家一定要全面考虑，选择适合的时间段和地面属性，派遣最合适的武将出战。

合成也是本系列亮点之一，与其他游戏不同的是，玩家必须卖掉合成必须的物品才可以在商店中进行合成，而玩家也可以以两倍的价格购买自己出售的物品。得到合成必须的物品，玩家只能在战斗中注意收集，尽量多地消灭敌人。魔法值除了可以在建筑中得到补充，也可以在战斗中根据杀敌数回复，玩家在战斗中可以依靠敌人来回复魔法。

虽然本作优点颇多，但也存在着一些缺陷。比如说剧情流程较短，战场地图比较单一，进行两个剧本游戏时，玩家参加的战斗基本相同，需要消灭的敌人也基本一样。无属性的武将和士兵虽然大多不会受到地面属性和时间段的影响，不能得到任何能力加成，但无属性的士兵中不乏强悍兵种，在剧情流程中玩家只需要重点培养那些无属性武将即可。在游戏初期，依靠强力的无属性兵种玩家可以所向披靡，但挑战神秘之塔时，强力的兵种在敌人恐怖的等级面前毫无用武之地，只能白白让敌人回复魔法值，武将的等级威力只有在挑战神秘之时才能得到体现。

B



【点评人/北斗】IF沉默多日后，终于再次爆发，带给玩家一款很有诚意的作品。本作将永恒大陆的故事与新天魔界五系统完美结合，为玩家解开了永恒大陆的部分谜团。因流程较短战斗简单，玩家并不需要思考地面属性和时间段对战斗的影响，只依靠无属性武将率领强兵即可完成游戏，使玩家很难领会厂商原本精妙的系统设定，只有在隐藏地图挑战中，玩家才能真正地领略到本作的战略性。本作有大量隐藏人物，甚至专门为某些角色制作了特殊地图，但大部分没有特技动画能力一般，甚至不乏鸡肋角色，使玩家收之无用弃之可惜。

B



【点评人/龙马】中小规模的游戏软件商一般只要有两、三款还算卖得动的作品，起码数年内衣食无忧，靠续作就可活下去。新天魔界新作我也预想可能会出在PS3上，但令人惊讶的是居然出在PS2上，为此我只能理解为PS3开发成本高中小厂商难以承受，以PS3的普及量游戏软件的销量确实堪虑。不过平台虽然是PS2，新天魔界的魅力丝毫未减，继承新天魔界五代大受好评的战斗系统，并且加以改进本作的战略性又上了一个台阶。剧情方面也不乏可圈可点之处，玩家可以从魔皇军和人类王国两个角度了解永恒大陆的战争故事，缺点是流程过短。

B



【点评人/小沛】PS2的生命力在近期因为《胜利十一人》和这款《新天魔界》而略微旺盛了一下，因为这次的游戏本以为在PS2上已经玩不到了，没想到不但顺利发售，而且质量还算不错。本作的画面可以称得上华丽，诸多的动画特效令战斗变得赏心悦目。战斗系统基本继承了上一代的设定，而其他方面也是吸收了历代以来的优秀部分，使本作在游戏中不会有什么明显的漏洞。不过流程短也显示出厂商还略微有一点偷懒，并且用一个一百层的神秘塔来消磨玩家的时间，不知道有多少人能耐下心来打穿它呢。本作的隐藏人物也值得一说。

B

战场上的空白地性能发生改变，玩家不能继续依靠调查遇敌战斗的方法提升角色等级。

点评人 北斗





Castlevania
The Dracula X Chronicles

PSP	本刊译名：恶魔城X编年史			
动作冒险	KONAMI	39.99美元	2007.10.23	T
	UMD	美版	1-2人	544KB

多年后再次重温老恶魔城的高难度 围绕吸血鬼的宿命对决永不会落幕

评论本作，首先值得一提的就是游戏的标题了，正确的断句应该是“恶魔城X 编年史”，因为这是一部“恶魔城X”系列的编年史，而不是恶魔城系列的编年史，毕竟恶魔城系列作品数量已经如此之多，绝非一个PSP作品就能“编年”得了的。而X系列的这两部作品，就是大家所熟悉的1993年的PC-Engine版《恶魔城X 血之轮回》以及1997年的PS版《恶魔城X 月下夜想曲》。当然，“X系列”并非只有这两款作品，95年的SFC版《恶魔城XX》以及98年的SS版《恶魔城X 月下夜想曲》都属于这个系列。

在整个“X系列”系列中，以血轮和月下这两部作品最为优秀，并受到众多FANS的爱戴，尤其是月下，更是被所有喜爱恶魔城的玩家们奉为巅峰之作！所以这次的《恶魔城X编年史》收集了这两款作品，其实还是有着相当的意义的。值得一提的是，由于当年血轮是在PC-Engine上发售的，即便是在日本也有相当多数的玩家没有接触过这台主机，而我国的恶魔城玩家们真正玩过本作的玩家并不多，多数是后来由于喜欢上了恶魔城系列后通过PC-E的模拟器体验到的本作。

在“X系列”中，有许多对系统的发展具有重要贡献的新系统和变革：1、主角首次具备了二段跳、急退等特殊动作技巧，这些在后来的系列作品中被广泛应用并成为了必备要素；2、首次出现了装备的收集以及装备的概念，玩家可以通过收集的物品来武装强化游戏主角的能力。另外，游戏的主角在月下中也首次出现了多元化武器的使用；3、副武器首次在血轮中可以进行选择性的拾取，拾取新的副武器并不会导致旧武器消失，副武器消费心的大威力必杀技也开始出现等等；4、经验值的出现，主角有了可计量性质的升级系统。有一点比较有意思，那就是血轮是系列中第一次使用副标题的作品，月下则是首次以曲名为副标题的作品，后来的“白夜协奏曲”、“晓月圆舞曲”也都继承了这种风格。

说回到这次的PSP版《恶魔城X编年史》，“严格”来讲，本作一共包括了3款作品：3D化后的血轮、老版的2D血轮，以及复刻的月下。但是——不知道厂商是出于何种原因考虑，游戏一开始玩家只能选择3D版的血轮，而另外两部作品都是隐藏要素。想要开启它们，方法并不是将3D血轮打穿，而是在游戏的进程中通过一些隐藏路线的组合才能开启，2D的老版血轮也就算了，相信许多玩家玩本作更多的是冲着月下去的，而月下不仅不能一开始就选择，开启的方法也实在是怪了点。或许厂商是希望通过这个设定让玩家在3D版的血轮中多花费些时间研究那些隐藏路线和版面，不过这种做法，实在是比较不怎么招人待见。



其实这次的月下也就是个标准的“复刻版”，画面、音乐什么的与原作相比完全一样，要不是听出英文版的配音有所变化，还真让人怀疑厂商是不是根本就是内置了个PS模拟器而已……3D版的血轮确实是重新制作的，开场的CG、精美的画面确实是PSP水准的作品，不过这毕竟是一个93年的游戏，而那个时候的动作游戏，流程其实是很短的，所以这次的重制相信并不用多大的精力。有人曾经这么形容当年的动作游戏“每款游戏的流程都很短，但是值得去打无数遍”，这与现在的游戏流程大多很长但很少有人会多打几遍的状况可以说是形成了鲜明对比。

所以说，编辑部有人仅仅花了四十来分钟就将3D的血轮打穿了，动作游戏达人们请对流程的长短有一定的心理准备。当然，编辑部里同样有人花了N个小时都还没穿（各人擅长的类型不同，请大家理解），为什么？不为什么。早期的《恶魔城》在难度方面其实都是很高的，甚至可以说不会低于CAPCOM的《魔界村》和《洛克人》系列，当然这得除去后者某些不怎么厚道的设定。在难度方面，一些没有接触过早期《恶魔城》的FANS们可能会在初玩血轮时吃个大瘪，不过对于“系列老玩家”来说，相信从上手开始就马上能找回当年的感觉和感动了吧？

这次的血轮针对PSP的功能做了一些改进，例如支持在游戏途中快速存档，并提供了可以双人比赛挑战BOSS RUSH的模式。隐藏人物玛利亚开启后就会发现这小姑娘强到逆天，和玛利亚一对比，你才会发现号称贝尔蒙特家族最强的李希特实在是一标准度柴男……新加入的红骷髅墙和冰柱两种机关的开启方法分别对应两个隐藏女主角。而隐藏BOSS、不同结局的达成条件以及音乐收集等要素实际都是为了让玩家在游戏中多花点时间来完美的设定。总体感觉而言，由于血轮原作本身流程的限制，厂商只能通过加入隐藏分支这类设定来尽可能地延长游戏时间和扩充内容丰富程度。估计肯定会有人对血轮的流程过短以及月下的“单纯复刻”抱怨，这也是可以理解的。不过，考虑到KONAMI这个“冷饭”炒得还不能算是完全没有诚意以及原作本身实在太过经典，本作仍然是喜爱恶魔城的朋友们不可错过的游戏——最后，大家真的得对难度有足够准备。

B



【点评人/荇菜】以往的硬派风格回归了？这是拿到游戏后首先想要去解答的问题，但是实际进入游戏后发现，以往的硬派风格在如今已经变成了一种单纯的COPY，虽然在游戏中加入了许多全新的分支要素与新场地，但是与老版血之轮回重复的地方实在是太多，大多数的创意都是来自于老版本，而新场景模式与以往重复性太大，并没有太多的新意，要说本作唯一的优点就是收录了老版本的《血之轮回》和《月下夜想曲》，对于喜欢怀旧的朋友来说，还是值得收藏的。好在游戏分支路线和隐藏要素还算多，通关一次是不会找到全部要素的。

B



【点评人/龙马】这一次的《恶魔城》也许会使一些自《月下》以来接触这个系列的玩家失望，主人公的操作手感与身体结实程度确实不能和后来的《恶魔城》相比，以至于一些玩家感觉游戏难度过高。但是平心而论，作为老《恶魔城》系列的最高作，《血之轮回》的PC-E版在10多年前就已经得到了相当高的评价，这一次的重新制作只是中规中矩的移植。“难”只是相对于不熟悉老《恶魔城》的玩家来说的，游戏通关时间太短，倒使一些动作高手觉得不够过瘾。另外本作中的原版《血之轮回》和完全版《月下夜想曲》也是很厚道的。

B



【点评人/雪飞】说实话对本作感到比较失望，之前对本作还是挺期待的。之前曾经有很长时间没有公布新的消息，或许是KONAMI自己也知道没什么值得再说的了。原本以为可以直接选择血轮和月下两款游戏，实际上手之后才发现最开始只能选择血轮。好不容易把血轮打穿之后并没有如预想中的那样开启月下，后来才知道，开启月下和老血轮的方法是通过新版血轮的隐藏路线才能开启，无语。难度方面，或许是习惯了这些年系列作品的轻松，再次重温老恶魔城的高难度，一时半会还真适应不了，相信会有不少人对此有诸多抱怨。

C

血轮中主角受创后会蹲下身子而且无敌时间非常之短，很容易被再次攻击到。

点评人 龙马





FINAL FANTASY TACTICS A2

NDS	本刊译名：最终幻想战略版A2——封穴的魔法书			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007.10.25	
战略模拟	卡带	日版	1人	1024M

在伊瓦利斯世界展开新的冒险 同样的地方不一样的全新感觉

时隔四年，《FFTA2》终于在NDS主机上发售，将大家再次带到了伊瓦利斯的世界。《封穴的魔法书》中，主角展开冒险的世界依然是幻想中的世界伊瓦利斯，在这个世界中战斗有规则的限制，所有的战斗都要在裁判的监督下进行。创造出最初的裁判和法规的大魔导士拉扎弗德在很久以前，发现了一种危险的“穴”，“穴”中有很多力量强大的邪恶怪物，于是所有的魔法师一起制造了一本魔法书，将邪恶的“穴”封印起来。时间过去了数百年，随着“穴”中邪恶力量的不断增加，魔法书需要新的勇者来重新将“穴”封印起来，于是主人公鲁索被选中，与封穴的魔法书一起走进了伊瓦利斯，展开了奇妙的冒险之旅。

本作的自由度非常的高，偏向RPG剧情游戏的玩家，可以只做附有剧情的主线任务；而偏爱SLG类型的玩家则可以通过分支游戏，以及指挥工会进行领地的争夺，完全沉浸在战旗游戏的乐趣之中。

据开发小组的人员透露，如果只进行主线剧情的攻略，30到40小时就可以完成游戏，如果选择进行所有的分支任务的话，那么游戏时间将不会低于150到200小时，由此可见，分支任务与前一作相比，有了大幅度的提升。

在游戏最初的时候，有普通和困难两种难度可供选择，这也大大增加了游戏的耐玩性。

本作中新增加了两个种族以及很多职业，使得游戏中的种族数量达到了7个，职业达到了60个以上。虽然各种族会有一些重复的职业，但是根据各种族的特性，即使职业相同，基本能力也有一些差别。除了传统的职业之外，本作中还出现了一些有意思的职业，如邦加族的炮击士、古瑞亚族的风水士等等，光从名字就可以领略其职业的有趣之处，具体的功能还要玩家在游戏中细细品味。

种族的设定也非常的丰富，各种族都有一些特有的职业。

《封穴的魔法书》中的伊瓦利斯，将世界分割成了若干个小的领地，拥有各种职业技能的人组成工会，对这些领地进行势力划分，所以要在伊瓦利斯安全的生存下去的话，必须拥有强而有力的工会力量。工会与工会之间通过战争和竞拍大会的和平方式进行领地分割，由此形成各自的势力范围。

玩家可以通过承接酒吧中的工会任务，不断提升自己和伙伴的能力和等级，同时积累工会货币，以便在之后的工会技能考试以及竞拍大会上一展身手。

本作中的一个变革之处就是，在战斗开始前会有一个工会附加属性的选项，可以选择运气提升、力量提升、速度提升等等，对战斗的影响相当的大。而提高这些属性的方法，就是参加工会技能考试（酒吧菜单中的选项），提高自己所属工会的技能值。

工会技能分为交涉、技量、连系和临应四种。技量和临应对实际的战斗产生影响（关系到战斗前工会附加属性中的力量提升等选项），而交涉和连系则对工会势力间的切磋以及招收新伙伴入队起到一定的影响。在工会技能考试目录中，选择自己想提高的技能



进行考核就可以提升相关的技能，但是要注意的是，交涉和技量、连系和临应互相抵制，单独提高交涉的技能，技量就会相应的减少。

战斗胜利后可以获得很多材料，在商店中可以将材料自由地合成，制作成道具，然后在商店中进行购买，材料还可以在商店中卖掉，换成现金。

不同的职业可以装备不同的武器，然后通过装备的武器来习得各种技能，技能槽满了以后，可以转职成其他职业，而习得的技能将会终身保留，不受职业的影响。在该人物的职业一栏中有此职业的文字但是不能转职的时候，可以参照它的转职条件进行相应的行动。

在战斗中，必须遵守相应的规则，并有裁判监督。如果违反规则的话，就会受到裁判的警告，一旦死亡的话就不能复活，并且在战斗结束后只能得到一些象征性的经验值。如果遵守了战斗规则的话，并获得胜利的话，在战斗结束的时候就会得到奖励。

战斗中有时会随机出现一些特殊指令，例如“根性”等等，这些强有力的特殊指令会给身处险境的玩家带来一丝希望，有时还会起到大逆转的效果。

人物的速度直接影响战斗的顺序，如果速度高的话，他进行攻击的周期就会大大地缩短。

战场上的地形有高度差的显示，如果弹跳力不够的话，就不能跃到某些凸起的特殊地形之上。

另外，在本作中还有几个FF系列的其他角色进行了客串，如空贼瓦恩和他的搭档潘妮罗，以及吟游诗人哈迪，他们的出现，为最终幻想FAN带来了很多乐趣。随着剧情的深入，新老FF系列的主角还会进行一次亲密接触，十分有趣。

客串的不仅仅只有人物，《FFT狮子战争》中的两只神兽“ベリアス”和“ハシュマリム”也会在后期登场亮相。

B



【点评人/雪飞】本以为又是一款FF系列的《皇家骑士团》，但是随着游戏的逐渐深入，开始慢慢地领略了它的有趣之处。与前一作相比，游戏性大大的提高，这里说的游戏性并不是画面、人设以及语音效果等一些感官视觉方面的要素，而是游戏的耐玩性。在《封穴的魔法书》中，你看不到靓丽的3D人物，也没有全程语音供你欣赏，甚至不支持触摸屏，但是就是这样一款看似平淡的游戏会将你拽入忘我的境地，这就是它的魅力之处。不管是否玩过前一代都没有关系，本作的故事是完全独立的，并且加入了大量重视SLG策略运营方面的游戏要素。

B



【点评人/荇菜】备受大家关注的《FFTA2》终于发售了，开始游戏后简洁的开场就给人以耳目一新的感觉。与前不久发售的《亡灵之翼》正好相反，本作没有（相对）华丽的CG，是一款以复杂的系统、丰富的任务为卖点的游戏。各个种族合计60种的职业，主线与支线共计400百个的任务，想要将游戏完美，至少要花上100小时以上的时间。还有，在本作中全新加入的战场陷阱、特殊指令、气力槽等系统，以及城镇商店的新物品练成、获得工会称号的特殊挑战任务，都大大增加了游戏时战略性。总之，本作绝对是有时间的玩家不可错过的经典之作。

A



【点评人/北斗】在FFT发行十年、FFTA发行四年之后，FFTA2以全新的姿态登陆NDS，重新描绘了一个更加丰富多彩的伊瓦利斯大陆。大量职业衍生出的缤纷技能令人目不暇接，法律规则的导入则给战斗系统带来了新的亮点。不过大概是离职的前制作人松野泰己没有参与开发的原因，本作在细节上有一些不尽如人意的地方。过分细分的职业太过于冗长和繁琐，法律规则的变动却给游戏过程带来了新的硬伤，给我方施加的种种苛刻条件毫无缘由地徒增了战斗的难度，流畅性大为降低，当然不遵守法律也不会有什么太大的影响。

A

7大种族、60种职业、400个任务、数百种道具材料，将游戏完全参悟需要以月的时间单位来计算！



SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

本作并非是根据已上映的三部电影版中的故事改编，而是原创的故事。在游戏中，包括猫女、绿魔、沙人、毒液等角色都有机会成为你的伙伴共同作战。NDS版的作品比较简单，素质也相对一般。 □文/北斗

NDS	本刊译名：蜘蛛侠 敌友难分			CERO A
	Activision	29.99美元	2007.10.2	
动作	卡带	美版	1-2人	512Mb

商店模式

在商店模式中（Web Store）中可以购买各种各样的道具以及开启隐藏选项。直接向前走，可以分别开启各种模式，生存模式、BOSS挑战模式、迷你游戏；往左走的话则可以购买提升主角生命力上限、能量上限以及学会新的技能；往右走的话则可以开启隐藏角色，开启后就能在“Free Play”模式中使用。

在商店中购买和开启各项物品所需要花费的“金钱”都是在游戏过程中获得的，通常情况下获得的都是小金币，不过在一些隐蔽的地方或是救出人质后可以得到大量金钱。

各角色的开启条件

角色名称	开启方法
Black Cat	完成教学关
Doctor Octopus	花500块钱开启
Green Goblin	花750块钱开启
Blade	花1000块钱开启
Sandman	花1250块钱开启
Venom	花1500块钱开启

生存模式介绍

在商店里花1000块钱即可开启生存模式（Survival），在该模式下并不是完全的非可回复，场景中每隔一定的时间就会刷新出各种回复道具。敌人一般是3个一组出现，同屏敌人最多只有3个，所以倒是不必担心会陷入敌人的“人海战术”。敌人越到后面会变得越强，而且个头也会越来越大，其实本作中的大个敌人并不可怕，倒是那些会远距离攻击的敌人比较麻烦。这里给大家介绍一个诀窍，那就是利用毒液的蜘蛛丝空中摇晃攻击，使用这招的话由于是在空中不停地移动，所以根本不用担心会被敌人打中——除非你的落点正好是敌人堆里又恰好不幸被打中。而且利用这招打中敌人后，能量槽会有一点回复，所以此招再搭配其旋转特殊攻击是非常好的攻击套路。有了上述法门，就足以保证你立于不败之地了。需要注意的是，敌人永远也出不完，所有种类的敌人都登场之后，又会从头开始重复出现，实在是比较没营养……

迷你游戏01 开锁

在开锁这个游戏中，屏幕上有几道沟槽和对应的条，你需要用触笔带动每一个条慢慢地往上移动，如果被移到了合适的位置就会发出“咔”的一声响，这就代表这个条被移到了正确的位置，现在它会被暂时固定在那，你可以接着去给其他的条进行固定了。注意，所有的迷你游戏都是有限定时间的，你必须在限定时间内完成。这个开锁游戏还有一个特殊限制，那就是被暂时固定住的条会慢慢开始松动，一段时间后会再次掉下来，所以你必须在最开始的条再次掉落之前将所有的条都固定好才行。

迷你游戏02 转盘

在这个游戏中，屏幕正中央有一个可以顺时针或是逆时针进行转动的转盘，转盘两旁有代表方向的箭头，转盘上方是一个长方形指示灯。游戏开始之后，你需要先看清楚箭头所指的方向是顺时针还是逆时针，再根据指示用触笔带动转盘慢慢地转动。注意上面的指示灯，通常情况下它是粉红色的，当它变成绿色的时候就代表正确，此时需要让转盘在这个位置暂停一小会，箭头应该会改变方向，然后再进行下一轮转动即可。最后全部转对之后即可完成本游戏。

迷你游戏03 数字

会有一个大的屏幕，屏幕上有若干组在不断变动的数字，通常情况下这些数字是红色的，它们会在0到9之间不断随机变化，你需要集中注意力，如果发现其中某一组的数字突然变绿，就马上用触笔点击这个绿色数字，如果时机把握得好的话这组数字就再也不会变动了，算是搞定了一组，接着再去“对付”其余几组数字。注意同一时刻只会有一组数字停止变动，所以不用担心会手忙脚乱。不过特别要小心的就是一旦你点错或是点晚了，就会遭到大幅缩短时间的惩罚。

迷你游戏04 接线

感觉几个迷你游戏中这个算是最有意思的了。这个游戏需要用到上下两个屏幕，其实上下两个屏幕各有一块接线板，它们是相连的。你需要先在上屏找到连通的线，然后再顺着这根线的走向找到对应的插头，再根据插头找到下屏接出来的那根线，顺着线找到其在下屏插线板的对应接口。注意同一根线连通的两个接口其电压值必须是相同的，所以你找对接口之后还要再通过点击来调节电压。玩的时候建议先看上边的插线板，然后先搞定一边，从上到下的来，这样才不至于弄乱或是做重复功。

蜘蛛侠与伙伴们搭档冒险 剧情模式前期流程攻略要点

○第一关 New York:Streets

本关的任务是找到5个人质，他们都被锁在单独的屋子里，要找到他们就需要先找到带锁的铁门，这些铁门可能是在楼上也可能是在楼下。开启铁门的方法是将角色切换到猫女（按R键切换角色），之后就会玩开锁的迷你游戏，完成后即可进入，救出全部人质后再去博物馆大门前干掉一批敌人即可过关。

○第二关 New York:Museum

首先需要打开8个开关，一楼两边的长廊墙壁上各有3个开关，二楼两旁的墙壁上各有1个开关，8个开关全部开启后即可打开前方右侧的小铁门，进入后先去上方的计算机处换成猫女完成转盘游戏可以得到很多钱，之后开启左侧墙上的开关，大厅前方左侧的小铁门开启，进入即可。



○第三关 New York:Subway

本关的流程非常简单，每进入一处隧道之中都会有一批敌人需要解决。注意每出一次隧道进入站台场景时前方会有地铁开过来，我们得迅速跳到展台上躲避。穿过3段隧道之后是BOSS战，对方是个大个的怪物。

本关后半段是对章鱼博士的BOSS战，解决掉初期的两个杂兵后，我们需要使用蜘蛛人的喷网技能将章鱼博士固定住，然后让其被路灯撞到才能造成有效伤害，之后其会主动进攻我方，打中其两下后再进入用网固定他的循环，3次之后搞定。

○第四关 Tokyo:Streets



本关开始我方的伙伴从猫女变成了章鱼博士。一开始的目标是关闭6个生化毒气罐，目标很明显，完成初期任务后会进入下一个场景，目标变更为关闭4个生化毒气罐，这里的毒气罐最初是被护罩保护着的，我们需要在其附近的楼上找到护罩发生装置先破坏掉才能关闭毒气罐。再次完成任务后向左上走，经历一场群殴后过关。



第五关 Tokyo:Underground Parking

本关中的机关需要切换到章鱼博士才能开启，之后需要玩数字迷你游戏，记住，如果失败每一次都会出现一批敌人，只有将他们都解决掉之后才能再重新开启机关。最后在停车场一场乱战后过关。

○第六关 Tokyo:Oscorp Highrise

本关的迷你游戏改为接线游戏，完成后才能从窗口向上爬进下个场景。到了后期的建筑物中会有各种各样的镭射光线，如果不小心碰到的话会造成不小的伤害。有的小房间中可以解救被绑的人质，救出他们后可以得到大量的金钱作为回报。最后爬到楼顶即可过关。



古惑狼在PS时代几乎可以称得上是索尼平台的一流动作游戏。其卡通的人设、梦幻般的场景、简洁的系统还有优秀的手感吸古惑狼在PS时代几乎可以称得上是索尼平台的一流动作游戏。

□文/小沛

PSP	本刊译名：古惑狼 泰坦			
	Sierra Entertainment	39.99美元	2007年10月16日	
动作冒险	UMD	美版	1-2人	32KB

全新的古惑狼世界

古惑狼在PS时代几乎可以称得上是索尼平台的一流动作游戏。其卡通的人设、梦幻般的场景、简洁的系统还有优秀的手感吸引了大批玩家为之彻夜不眠。其后又推出的衍生作品，例如《古惑狼赛车》和4人派对游戏《古惑狼嘉年华》也都有着不错的表现，令这个游戏人物的人气也攀升到了顶点。不过到了PS2时代，该系列明显朝着复杂化方向发展，玩家再也体会不到那种在较为短暂的关卡中，获取大量乐趣的体验，而是必须面对冗长的流程和极复杂的关卡设置。再加上游戏形式和系统上乏善可陈，于是这一系列也就渐渐地走入了低谷。

本次的《古惑狼 泰坦》更换了制作公司，包括系统在内，甚至连人物的形象都发生了一定的改变。在系统方面，古惑狼的攻击以及特定的动作变得丰富了许多，并且可以骑乘一些大个子的敌人，以丰富自己的能力。而关卡的设计也不再像之前那么复杂，保证了游戏的流畅度。至于人物形象的变更，一开始可能让人觉得不太习惯，因为所有的人，包括敌方角色都被设计得更加年轻了。不过这就是个习惯问题，看久了便会觉得这样的人设起始挺可爱的。

本作的剧情并不复杂，但游戏非常不体贴的是，所有的过场动画都不能按键略过，只能强制看完。包括重新挑战的时候也是如此。。而PSP版因为没有震动功能，其在手感上要略微逊色于PS2和Xbox360，不过画面却看不出太多的区别，因为即便是家用机版，也尽是些粗线条的卡通风景。但在其他方面，PSP与家用机版是相同的。



为了救出女友，再次踏入那个世界。

别看本作的古惑狼看起来像是个小孩子，但就个人能力方面却要比以往的成年版更加丰富。因为本作首次加入了“升级”的设定，所谓的经验值就是画面上所能收集到的水珠。水珠有的就在画面的固定位置，有的则隐藏在周围可以破坏的物品当中，而其最主要的来源当然还是通过击败敌人来取得，不过这些水珠在屏幕上停留的时间较短，玩家一定要抓紧时间去拾取。古惑狼的每一次升级并不是所有能力都提升，它最多可以升到27级，每一级可能会提升的就是增加体力槽长度，延长特殊动作的维持时间，以及学到新的动作等。以下我们就为大家介绍一下古惑狼的一些重要的动作。

连续攻击

在一开始的时候，古惑狼连续挥拳的次数很少，到后来会随着升级而不断增加。方法也很简单，就是连续按方块键。玩家可能发现了，本作中的古惑狼不再是单靠旋转来攻击敌人，而是将拳脚功夫变成了主要的攻击手段。按三角键是发动重踢，威力虽大，但发动时间长，没有太多实际用处。

滑板冲击

本作中有很多关卡都是管道形的，就像是赛车游戏的赛道，在这里就需要用到滑板这个道具了。说是道具，其实就是一种能力，因为可以随时使用。有些固定的场景是自动换成滑板的，而在一些普通场景，使用滑板的方式就是先跳起来，再按R键。在滑板上也可以跳跃和攻击，按下三角键可以跳下去。

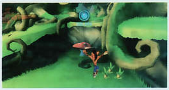
旋转攻击

这次的旋转攻击成为了升级之后才会的技能，发动方法也略微复杂，就是在连点方块键或三角键的同时转一圈摇杆。然后大家持续连点方块键或三角键便可让古惑狼进行长时间的旋转，而此时玩家也可用摇杆操控古惑狼的行动方向。这种攻击方式适合于对付大批杂兵，不过最严重的后果就是当你停止时，古惑狼会有大约2秒钟的眩晕硬直，毫无防御行动能力。所以大家要慎用。



关于跳跃

本作的跳跃技能非常丰富，首先是最简单的二段跳，连按两次叉键就可以完成。然后是空中滑翔，使用方法就是在跳跃后连点方块键或叉键。然后就是高跳，方法是先背向你要跳上去的平台，然后摇杆拉后的同时按叉键，高跳之后也可以二段跳，实在是很方便的技能。最后一种就是攀岩跳，使用的地点非常有限，就是从石壁的夹缝中向上跳的技能，很好用。



可以骑乘的大块头

游戏中的敌人大致分为两种，一种是小个子的，而另一种是具有特殊能力的大块头。其中，大块头是可以用来骑的，并且可以使用它们的能力。骑乘它们的方法是先将它们打晕，然后靠近按圆圈键就可以使用了。以下为大家介绍一下在游戏前期出现的几个大块头敌人和它们的使用方法。

针刺怪 SPIKE

这是第一个出现的大家伙。方块键的攻击速度还不错，威力也较为满意，三角键的周身针刺攻击很有杀伤力，只不过发动时间较慢。三角键是前冲攻击，蓄力使用的话，威力非常可观。这个怪物的出现频率比较高，综合实力一般，没有太大的优点，也不会有什么明显的劣势。



狙击狼 SNIPE

这个怪物可以发射远距离的攻击，而且按R键后就像是FPS游戏，可以通过准星来瞄准，此时按方块键为直接远程攻击，按叉键是锁定目标，最多可以锁定三个。这个狙击狼的攻击力很低，也就靠着打得远来牵制对手。不过它的速度极快，可以躲过任何敌人的追击，因此是个打游击战的好手。

獠牙兽 GOAR

这个爬行的怪物有四根长长的獠牙，攻击能力很强，大家在对付它的时候千万不要正面攻击。不过它的弱点非常明显，那就是行动速度非常缓慢，因此绕圈打它就可以了。它的特殊能力是喷射毒气，威力一般，但可以全方位旋转，并且可以维持较长的时间，也算是弥补了速度不足的缺憾。



巨炮手 YUKTOPUS

这个怪物算是个BOSS，不过依然不能逃脱被古惑狼当坐骑的命运。它的体形非常巨大，比两个针刺怪还要高，想要让它晕掉的话，必须控制獠牙兽，用最强的攻击才行。而你一旦坐上它，你就会开始同情那些杂兵了。因为这个巨炮手太厉害了！普通攻击强得没话说，特殊能力还可以发射激光炮……就是速度慢了点儿，不过它随便一攻击就是扇面形的，要想绕着它打都不容易。



著名休闲游戏系列《块魂》的最新作在Xbox360上登场了。本作的基本游戏方式并未发生改变，玩家要操作外形古怪而可爱的王子在各种各样的舞台上滚动“块”，将周围的物体陆续卷起，使“块”变得越来越大，直到达到指定的尺寸。本作的主题是“美丽”，这不单指色彩鲜艳的画面，也意味着独特的游戏气质。想拯救宇宙，就必须优雅地完成滚动。 □文/蓍子

X360	本刊译名：美丽块魂			CERO A
	NBGI	6090日元	2007年10月18日	
动作	DVD-ROM	日版	1-4人	940KB

滚动中的乐趣重新降临

本作的基本流程是任务制，玩家操作的王子身处因大王的失误而变得支离破碎的宇宙，只有在空间中到处游弋并寻找发生任务的场景后才能够开始游戏。每个场景都代表一项任务，王子要在其中完成熟悉的“滚动”。

Beautiful Point

01 发生在大宇宙中的崭新故事

宇宙大王和王妃、王子在一个美丽的星球上度假。打网球时，大王击出的球打破天空形成了黑洞，将宇宙中的一切卷了进去。为了弥补黑洞造成的损失，王子又要出动收集“块”，让大王重新做成宇宙的星空。



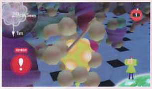
↑重建宇宙的伟大行动就在这种莫名其妙的缘由中开始了，拯救方法依旧是“滚动”。

02 根据大王的愿望展开行动

到达每个任务区域之后，首先要倾听大王的愿望。大王首先会对任务的限制时间和完成任务所需的“块”尺寸进行规定，之后还会对“块”中的主要成分提出要求。这些要求与通过任务时的评价有直接关系。

03 依照规则转动滚块 有效率地卷进各种物体

任务开始时，王子面前仅有一块小小的初始滚块。但是，这个滚块拥有粘住并卷入各种物体的能力。推动手柄上的两个摇杆，王子就会推动滚块前进，卷进沿途的物体，使“块”变得越来越大。需要注意，滚块只能卷进体积相当的物体，推动的路线非常重要。



↑体积大的物体会阻挡去路，还有一些移动物体会干扰王子的行动。滚动时应注意左下方的提示，及时避开。

04 依照结果评定出等级

如果玩家在规定时间内转出指定大小的块，任务就会成功通过，之后王子会将转好的块交给大王，由大王将之变成星星。大王会对玩家转出的块进行评定，评定标准除块的大小外，还包括任务开始前大王提出的物体成分要求。块中包含有所要求的物体越多，得分也就越高。获得一定分数后，可从大王处获得奖励。



↑大王给予王子的奖赏多种多样，除各种服装、饰品之外，还有可使用的新角色。

CHECK 在出发完成任务前先要熟悉操作方法

本作是《块魂》系列首次登陆Xbox360，操作时的感觉与原来的作品有所不同。本作在进入游戏时设置了解说关，玩家可以在大王的指导下熟悉各种操作规则。操作基本都是通过两个摇杆完成，组合摇杆的方向就可以实现推、拉、平移和旋回等动作。同时按下左右摇杆可以进行紧急方向转换。按LB键和RB键后可以转换视点，进行各种细微调节。



↑以相反方向快速拨动两个摇杆，可以实现原地的高速转动。这个技巧在对战模式中很重要。

Multi-Play

和世界上的玩家连线游戏

利用Xbox360的联机功能，本作可以实现至多4人同时参加的网络对战。进入方法很简单，只要登上起始点右端的火箭，就可以向联机模式发进了。



↑进入联机模式前，先要整理好主机的网络环境。



富于战略性的多人数战斗

在网络对战模式中，玩家要通过滚动“块”来收集大王指定的物体，到达限制时间后进行评判，评价最高的玩家获得胜利。不过，这个模式中增加了很多对战独有的要素。想在激烈的对决中完成最大的“块”，需要非常细致的战略。



↑大王会根据评价奖给玩家们相应数量的饼干，获得最多的玩家获胜。有些情况下还会出现特别奖励。

CHECK 在出发完成任务前先要熟悉操作方法

撞击是对战中最基本的进攻方式。加速后撞击对手的块，可以夺取对手收集到的物体。当自己的“块”比对方小时，可以通过撞散对手“块”的方式获得逆转的机会。

单机也可以多人游戏

除了连接网络外，本作也可以通过单机实现双人游戏。双人游戏有两种模式，在“协力游戏”中，两名玩家要一起滚动“块”，完成大王赋予的任务。由于两个人的输入都会影响滚动轨迹，相互配合非常重要。

形式熟悉的分屏对战

单机多人的另一种模式是“对战游戏”。比赛的规则和网络版相似，但显示方法则是熟悉的左右分屏。两名玩家要在各自的半边屏幕中完成滚动。由于可以直观地看到对手的行动，这种模式有着独特的紧张感。



←这个模式中也可以使用撞击进攻。



"虹吸战士"系列是反恐题材游戏作品中比较优秀的，凭借着原著小说的高人气以及不错的素质，成为了众多喜爱这类游戏的玩家不可错过的作品。这次的PSP版"罗根之影"同样不错。 □文/北斗

PSP	本刊译名：虹吸战士 洛根之影			
	SCEA	39.99美元	2007.10.2	TEEN
第一人称射击	UMD	美版	1–8人	704KB

游戏基本操作

在游戏中按下START后选择OPTIONS，在最后的CONTROLS就是操作更换选项。在CONTROLS中总共有3种操作模式，分别是Standard（Free Aim）手动瞄准模式、Advanced（Free Aim）手动进化模式和Classic经典模式。第一种和第二种操作方式几乎相同，而最后一种则是《虹吸战士》的经典操作方式，Classic模式可以锁定游戏中的敌人，让玩家轻而易举的进行攻击，不过这样一来虽然杀死敌人变得简单许多但是却丧失了游戏的手感，所以还是推荐前两种操作方式！

模拟摇杆——控制角色进行移动。
上：更换子弹，拾起道具，靠近敌人后可以激发CQC，上键的作用是将敌人按在地上。
下：蹲下/起身，激发CQC后可以杀死敌人，不过需要即时QTE系统。
左：选择拥有的武器，之后根据武器对应的按键来进行选择。
右：选择各种特殊功能的眼镜，同样是根据按键来进行选择，选择好眼镜后按一次右键则是快速切换！
△：游戏中进行视角的调整。
□：游戏中进行视角的调整。
○：游戏中进行视角的调整，菜单中还有退出的功能。
：游戏中进行视角的调整，确定选项。
L：进行自动瞄准
R：射击按键。
START键：进入任务菜单，里面有多种选项。
SELECT键：特殊功能键。

反恐英雄单枪匹马闯龙潭 虹吸战士勇破敌人邪恶阴谋卧虎穴

训练模式攻略

○训练关1

只需 按照地面上荧光箭头的指示前进即可，在箱子前游戏会给予提示。一路按上使用Climb爬上各种障碍前进，在标有Crawl记号的情况下就可以按下蹲下移动或者直接按上可以蹲下移动过去，当来到一个需要密码才能开启的门前时，就需要带上夜视镜，因为密码就藏在墙上的破洞中。

在密码门口输入989开门后进入门内，带上夜视仪沿着左下角的地图前进，来到标有X的箭头位置上按上使用RTL，RTL就是军用滑锁，使用它可以吊在RTL上滑过一些平时不能够触及的地形。

○训练关2

先在左边的箱子内按上取得Paintball Gun，然后是打靶练习。接下来要练习的是非常重要的"躲避射击"：游戏中存在许多可以遮挡自己的建筑或者是物体，当主角靠近它们后连续向上推动模拟摇杆两次后就可以背靠在掩体上，只要将模拟摇杆推到边缘处系统就会露出准心，再将准心移动到要攻击的位置上开枪即可。

射击练习结束后是连续暗杀训练，移动到敌人面前后按十字键下就可以将敌人劫持，这样既可以让敌人做挡箭牌还可以按十字键下选择Kill将其杀死，按下选择Kill后，屏幕上就会随机给出QTE按键，按对按键就可以将敌人一击毙命。

○训练关3

本关主要是熟悉狙击枪MB-150的使用方法，它可使用不同的子弹，这些子弹都有其不同的功能。其中毒气弹和爆炸弹就可以一次性消灭多个敌人，这两种弹药在敌人聚集在一起的时候最为有效果。

○训练关4

本关最主要的是学会"盲目射击"，所谓"盲目射击"是指在掩体后不移动模拟摇杆直接按下攻击键后所做出的攻击，虽然几乎攻击不到敌人，但能很安全地将敌人引出来。

○训练关5

在水中由于阻力的关系子弹会变慢，在水中一些武器并不能够很好地发挥作用，因此只有水中专用装备RD-9 Speargun才能够很好地发挥作用。之后需要寻找水下开关，找到开关之后连打 键打开开关，接着就是使用RD-9 Speargun进行的水下射击练习，这些都结束之后解除装备，将一个站在岸边的敌人拖下水即可完成本训练关卡。



↑在屏幕的左下角有一个圆形的迷你地图，在这里可以看到周围场景中的大致情况。



游戏技巧与心得

○如果遇到不知道该往哪里走的时候，可以戴上各种眼镜看一下周围，那些闪闪发光的地方就是一些隐藏的开关。

○游戏的地图中存在着许多隐藏证据，这些证据将直接关系到你的完成度，走遍每个角落试着将它们全部都找到吧！

○GABE LOGAN的生命由两部分组成，第一部分就是防弹衣而第二部分就是他本身的生命值。防弹衣在许多地方都可以入手，这些地方包括：一些装满小道具的箱子/敌人的身上等等……防弹衣的寿命和生命值相同，也就是说在攻击上防弹衣的损伤消耗等于没穿防弹衣的GABE LOGAN生命的损伤消耗。此作在生命值回复方面采用了和一些欧美FPS系列相同的方式，如果GABE LOGAN在受到一定损伤之后屏幕上就会出现红色的警告，此时在中一枪或者受到其它攻击的话，那么GABE LOGAN就会被干掉，游戏中并没有任何生命值回复药品，由于GABE可以自动回复生命值，所以你只需要找个没人或者敌人不能攻击到的地方呆上一小会就可以了。

○如果你身上有防弹衣的话，那么敌人在攻击你的时候首先会消耗防弹衣的生命值，但是也有一些武器会穿透防弹衣直接对GABE LOGAN进行打击，这些武器包括一些机枪炮台、红外线地雷、手雷、直升飞机的机关枪等等，所以在遇到这些武器的时候一定要寻找掩体，历史无数次地证明过：穿上防弹衣并不等于无敌。

○游戏中在战斗的不光是你一个人，还有许多伙伴。这些伙伴都拥有一些需要用SELECT才能使用的技能。这些技能会有效地帮助你打击敌人，摧毁建筑，所以一定要灵活地运用你的伙伴，这样可以让战斗轻松不少。

○记住一个准则，那就是哪里有敌人哪里就是通路，有敌人的地方就是正确的道路，当你找不到路的时候就往敌人出现的地方走，这样做绝对不会迷路。

○在水中消灭潜水员的办法就是直接攻击头部的氧气面罩，这样的话可以直接将其消灭，一枪毙命。

暴力玩过界!?

ESRB分级制度

先看看本页下方从今年年初以来的这一连串新闻，大家的心中可能会产生这样的疑问：《侠盗猎魔2》到底是怎样的游戏？为何它会引起这样的轩然大波？也可能有人会对上面提到的“分级”制度感到奇怪：在欧美，游戏的分级制度到底是怎样实行的？所谓的“AO”分级（18岁以上限定）和“M”分级（17岁以上限定）只不过相差1岁而已，为什么游戏开发商、分级审查机构和其它社会团体会为了这“一岁之差”而争论不休呢？要解答这些问题，我们不妨先来了解一下在北美地区所实行的ESRB游戏分级审查制度。

ESRB的全称是Entertainment Software Rating Board，即娱乐软件分级委员会。它成立于1994年，是一个非盈利性的行业自律性机构。ESRB的主要工作就是根据游戏软件的内容进行审查评定，并且给出一个年龄分级，确认某个游戏适合于哪些年龄阶段的玩家。在其它很多国家，也有类似于ESRB的审查机构，例如上面提到的BBFC，以及日本的CERO等等。这些机构的功能较为相似，只是在年龄层次划分细节以及执行强制程度等方面存在着一些差异。

ESRB的分级审查是非强制性的，但实际上所有在美国和加拿大发售的游戏软件都通过了ESRB分级。绝大多数的零售商都只销售带有ESRB分级标志的游戏软件，而且几乎所有的主机厂商也都只允许通过了ESRB分级审查的第三方软件在自己的主机上发售。

ESRB制度中，一共有六个年龄分级，每个分级都有其对应的图标，经常购买美版游戏软件的玩家对它们肯定不会感到陌生。在所有通过了ESRB审查的游戏软件包装盒背面，都印有这六个图标及其简略说明。而在包装盒的正面，则是该款游戏所对应的分级图标。只要看到这些图标，家长就可以很方便地判断一款游戏是否适合于自己的子女，并且选择购买。这六个年龄分级由低到高分别是EC（Early Childhood，指3岁以上儿童）、E（Everyone，全年龄，指6岁以上儿童）、E10+（Everyone 10+，10岁以上）、T（Teen，13岁以上）、M（Mature，17岁以上）以及AO（Adult Only、18岁以上）。此外，还有一个RP（Rating Pending，审查待定）的标志，用于暂时还未通过审查的游戏正式发售之前的广告宣传。

在ESRB分级之中，M和AO是对应年龄层次最高、限制最为严格的两个级别，而《侠盗猎魔2》分级的争议焦点也正在这两个级别之上。我们知道，在很多国家的法律之中，通常都以18岁作为是否成年的分界线。18岁以上的个体就被视为有完全行为能力的人，既可以享受到诸如选举、被选举之类的权利，也必须承担全部的社会、法律责任。因此，M和AO两个级别尽管只有一岁之差，但印上这两个标签的游戏却会有截然不同的“待遇”。

ESRB分级制度中对于M级别的界定是“包含有血腥、暴力或者两性方面的题材，以及粗话内容”。而AO级别则是“包含大量强烈的暴力场面，或者对于两性、裸体内容有生动地描述”。实际上，在家用主机上，M级别的游戏并不少见。例如《恶魔猎人》这一类打斗内容的作品，或者《寂静岭》等惊悚题材的游戏，都会被划入M级。相反，AO级别的游戏软件对于家用机玩家来说则是完全陌生的。由于考虑到家用游戏机所面对的主要用户群年龄层次较低，为了避免对未成年人造成不良影响，各大主机厂商都禁止带有AO级别内容的游戏软件在自己的主机上发售。只有在限制相对宽松一些的PC平台上，才有可能看到AO分级的游戏软件。不仅如此，绝大部分的非专门性零售商（例如超市、连锁店等等），也都不会出售AO级别的软件。即使在店中有AO级别的软件出售，也不可能与其它游戏软件摆放在一起，而必须有独立的货柜，并且有醒目提示，警告家长们在为自己的孩子购买软件时注意选择。因此，一旦游戏被划为AO级别，对于其销量肯定会有极大的影响，或者根本无法顺利出售，这也就无怪乎Take-Two和Rockstar必须推迟《侠盗猎魔2》的上市日期，以取得更低年龄层次的分级了。

不安分的Rockstar

Rockstar出品的游戏早已不是第一次引发这样的波澜。在游戏界，Rockstar Games向来扮演着“坏小子”的角色。他们最为著名的作品，当然就是拥有千万销量的“怪兽级”游戏：《横行霸道》系列。这个系列以社会底层的帮派分子为主角，让玩家体验最为真实的黑帮生活，在自由度极高的虚拟都市中为所欲为。这个系列的每一作几乎都会带来巨大的争议，其反响甚至大大超出了游戏的范畴，波及到了社会生活



新闻链接

2007年2月6日，Rockstar Games正式对外公布，《侠盗猎魔2》的开发工作正在进行之中。这部作品由新近建立的Rockstar伦敦分部负责开发，Rockstar Games的母公司Take-Two负责发行，将会在PS2、PSP以及Wii三个平台上发售。Rockstar多伦多分部也将参与Wii版的制作。制作人山姆·豪瑟表示：“《侠盗猎魔2》将保持初代悬疑惊悚的风格，并且推动剧情继续发展。”

6月19日，BBFC（British Board of Film Classification，英国电影分级委员会，英国影片以及游戏制品的年龄分级审查机构）和IFCO（Irish Film Censor's Office，爱尔兰电影审查委员会）宣布禁止《侠盗猎魔2》在英国以及爱尔兰上市，颁布此项禁令的原因是该款游戏中“包含大量阴暗的内容，和带有虐待倾向的表现”。同时，ESRB（Entertainment Software Rating Board，娱乐软件分级委员会，北美游戏制品年龄分级审查机构）则将《侠盗猎魔2》初步审定为“AO”级别，意即18岁以上限定。Take-Two的发言人对此分级表示异议，并认为《侠盗猎魔2》应该取得“M”的评级，即17岁以上限定。不过，一个名为Campaign for a Commercial-Free Childhood（无商业化童年运动）的家长监察组织则强烈建议将其划入AO级别。在该组织的报告中特别提到了Wii版本的特质：“《侠盗猎魔2》中的血腥暴力内容与Wii的遥控体感手柄相结合，将给玩家带来非常接近于真实的体验，而这种体验将有可能对未成年玩家产生极为不良的影响。”此时距离《侠盗猎魔2》原定于7月10日的上市时间只剩下三个星期，Take-Two以及Rockstar必须在此之前作出决定，是否通过上诉或者修改游戏内容等手段争取获得对应更低年龄层次的分级，还是将其作为AO级别出售。

6月20日，SCE以及任天堂分别对《侠盗猎魔2》分级事件做出回应，两大厂商的发言人重申了不允许AO级别的内容出现在各自主机上的立场。此外，虽然《侠盗猎魔2》目前并没有对应微软主机平台的版本，但微软对于Xbox系主机所采取的同样也是禁止AO级别软件发售的政策。因此，如果《侠盗猎魔2》无法在最终审查中获得对应更低年龄层次的分级的话，则它实际上已经不可能在家用主机上发售。

6月21日，Take-Two宣布《侠盗猎魔2》将延期上市，并且将对其内容作出一定程度的修改，以取得对应更低年龄层次的分级。Take-Two发言人表示尊重BBFC以及ESRB的审查结果，但同时表明公司将“继续支持这款非凡的游戏，追求自由的创作激情，以及对市场负责的态度。”7月9日，Take-Two再次确认，《侠盗猎魔2》



的很多方面。2002年发售的《横行霸道：罪恶都市》中，包含有“杀死所有海地人！他们都是毒品贩子”这样带有强烈种族歧视意味的对白，而引发了海地人的示威抗议运动。而2004年的《横行霸道：圣安德烈斯》在狂卖1400万套之后，被爆出其中隐含了色情游戏的事件。这段色情内容原本是游戏的一部分，在正式发售之前被删除。但是程序员不知道出于何种目的而并没有将程序代码完全删去，只是将它屏蔽隐藏了起来。当有好事者发现了这段隐藏代码并且将其公开之后，在公众中造成了极为恶劣的影响。Rockstar对此先是矢口否认，声称是玩家自己修改了游戏程序。但后来监察机构确认此段程序代码是游戏本身所包含，Rockstar才不得不低头认罪，暂时停止了该款游戏的销售。此次事件之后，ESRB将原为M级的《横行霸道：圣安德烈斯》重新评定为AO级别。前面我们提到过，三大主机厂商都禁止AO级别的软件在自己主机上发售，而这起事件也让《横行霸道：圣安德烈斯》成为唯一的例外。后来Rockstar发布了补丁文件，彻底屏蔽了饱含色情内容的代码，这才重新获得了M评级，但此前所销售出去的游戏当然已经是覆水难收了。把时间再拉近到2006年，以描写校园暴力为主题的《恶霸》同样争议连连，在数个国家被禁。

至于《侠盗猎魔》这个游戏本身，早已是“臭名昭著”。这个系列游戏的初代于2003年底在PS2上发售，其后还移植到了Xbox以及PC平台。游戏剧情讲述一个杀人犯在某个神秘人物的指引下逃出了监狱，并且按照指令去完成一场“死亡游戏”，满足幕后主使的变态愿望。除了故事背景设定极为阴暗之外，游戏中最具争议性的就是赤裸裸的暴力血腥镜头。玩家可操纵主角潜行到敌人的背后，用极端残忍的方式将其杀死。主角可以使用的武器从玻璃片、砍刀到钢管、电锯一应俱全，手段甚至包括砍头、断肢等等，早已超越了一般游戏中“打倒敌人”的主题，而几乎可以称得上是“虐杀”，对于这些场面也有颇为直接的画面表现。

2004年7月，一名14岁的英国少年被谋杀，而凶手当时只有17岁，这起血案很快引起了全英国的关注。在调查过程中，警方从其中一名少年家里找到了一套《侠盗猎魔》的游戏软件，这更刺激了媒体敏感的神经。一时间，各大报刊对上掀起了对《侠盗猎魔》以及Rockstar的批判狂潮，很多评论家撰文要求加大对暴力游戏销售的限制力度，《每日邮报》甚至以“被Playstation谋杀”这样耸人听闻的标题对此事进行报道。不过具有讽刺意味的是，后来警方证实，这套《侠盗猎魔》实际上是从被害者的家中找到的，也没有任何证据表明凶手的作案动机与该款游戏有直接联系。尽管如此，《侠盗猎魔》在人们心中恶劣的印象已经形成，为Rockstar原本“不太光彩”的历史又添上了一笔。

然而同时也必须承认的是，如果仅仅是依靠血腥、暴力作为噱头的话，Rockstar也不可能取得如今的这种成就。这家游戏厂商拥有一大批才华横溢的游戏制作人。他们非常善于把握玩家的心理，深得如何让游戏“好玩”的真味。即使你不喜欢Rockstar出品的游戏，你也不得不承认，像《横行霸道》这样的游戏，无论是从制作技术，还是游戏设计理念来讲，品质都可以说是一流的。Rockstar的游戏工程师们将现实中的庞大都市再现在游戏之中，并且用引人入胜的剧情、诙谐有趣的对白和栩栩如生的细节刻画使这个虚拟世界显得无比逼真，在游戏的同时深刻地折射出了社会现实。而像《马克斯·佩恩》中的“子弹事件”之类的创举，更将独特的“暴力美感”传递给玩家，引领了游戏界的模仿潮流，为Rockstar赢得了“暴力宗师”的称号。

拿《侠盗猎魔》这个系列本身来讲，作为一个潜入、暗杀类的游戏，它的游戏方式实际上与《合金装备》等作品有类似之处。Rockstar在这款游戏中秉承了一贯“高自由度”的理念，让玩家在游戏中可以随意发挥，选择不同的道路来通关，具有相当的可玩性。而从剧情上来看，虽然它的故事情节显得十分阴暗、甚至有些变态，但细细回味也能体会到剧本作者对社会现实的一丝冷酷反讽。然而，制作者采用了一种颇为极端的手法，以肆意的杀戮来表达自己的理念。也许真如Rockstar的发言人所说，他们将《侠盗猎魔》系列“作为一件艺术品来对待，表达的是自己对自由创作的追求”。但我们也不禁要问，把这样的主题放在游戏之中，到底合适吗？

“暴力”该如何衡量？

“暴力”是当今电子游戏（尤其是动作类游戏）中最为常见的要素之一。如何界定一个游戏的暴力程度，直接影响到游戏年龄等级的划分。困难的是，“暴力”并不能用明确的计量标准来衡量。像《横行霸道》、《侠盗猎魔》等游戏中杀人放火的内容当然是暴力，那么《真·三国无双》系列中的“一骑当千”又是否算是暴力呢？在《胜利11人》里面用凶狠的动作铲球犯规，这种行为的“暴力程度”有多深？再深究下去，《塞尔达传说》里面林克挥剑砍倒怪物难道又不能说也是暴力的一种？更有甚者，2001年在《美国医学会杂志》上发表的一篇相关论文中称，在《吃豆人》（Pacman）这样的游戏中，当玩家操纵的吃豆人把迷宫中的敌人吃掉时，也可以算是一次“暴力事件”。恐怕每一个玩过《吃豆人》的玩家，都很难把屏幕上那些小圆点构成的简单画面和“暴力”联系起来吧！

诸如此类问题的存在，使得游戏的暴力程度划分成为一项艰难的工作。拿



肯定将会上市，而不会取消发售。8月1日，Rockstar向BBFC提出上诉，要求更改禁止《侠盗猎魔2》在英国禁止上市的决定。

8月24日，Take-Two宣布，修改后的《侠盗猎魔2》终于取得了ESRB的M评级。这也意味着游戏将获准在PS2、PSP以及Wii平台上发售。Take-Two并未说明具体修改或删剪了游戏的哪些部分。制作人山姆·豪瑟表示：“《侠盗猎魔2》对我们来说是一款非常重要的作品，我们很高兴看到它终于通过审查。我们钟爱惊悚类型的游戏，而《侠盗猎魔2》能够通过互动式的叙事带给玩家独一无二的游戏体验。相信惊悚作品爱好者会非常喜欢它。”

10月8日，BBFC驳回了Rockstar Games的上诉，维持禁止《侠盗猎魔2》在英国上市的决定。BBFC发言人戴维·库克称，修改版本的《侠盗猎魔2》“删除了一些直接的暴力镜头，但游戏本身的阴暗格调以及暴虐倾向并无任何改变”。此后Rockstar Games迅速发表声明，认为“对于游戏的进一步修改是不可接受的，这将是对游戏发展的一种打击”，并表示将继续上诉。

10月中旬，网络上忽然出现了号称是“未删改版本”的PS2欧版《侠盗猎魔2》ISO下载。玩家可以使用这个ISO，自行刻录光盘在PAL制式的PS2主机上进行游戏。10月22日，Take-Two证实了《侠盗猎魔2》的未删改版本确实已经被泄漏，而外泄的责任人是SONY欧洲分部（SCEE）的一名员工。此外，正式版《侠盗猎魔2》将于10月31日在北美发售，而在英国、爱尔兰等地区，《侠盗猎魔2》仍然未能得到上市许可。

ESRB分级制度来说，其所采用的方法是尽量细化“描述性”的判断标准，通过资深专家的鉴定，从游戏中一些表象化的细节来判断其应有的年龄分级。例如“卡通式暴力”（Cartoon Violence）指的是在发生在卡通风格的情况下、以及卡通式的人物身上的暴力行为；包括在暴力行为发生之后，角色身上没有受到相应的损伤。而“幻想式暴力”（Fantasy Violence）则是指发生在可以很明显的与现实世界区分开来的虚幻环境中的暴力行为。通常认为，类似这两种形式的暴力行为一般都不会被人和真实世界相联系起来，所以也很少对玩家造成不良的影响。在E级别（6岁以上）和E10+级别（10岁以上）的游戏中，都可能包含有少量的卡通式或者幻想式暴力。相对应的，“暴力”（Violence）指对抗性的冲突内容，可能包含有不出血的身体部位切割等画面表现。“强烈的暴力”（Intense Voilence）则是指对于强烈身体冲突的拟真式描述，可能包括对血液、武器等对象的表现，以及对于人体受到伤害或者死亡的表现。如果一款游戏中包含有这些内容，则通常会被划入T（13岁以上）乃至更高的M（17岁以上）级别。

拿实际的例子来讲，《赛尔达传说》系列中的《风之韵》是一款带有明显卡通风格的游戏，它使用卡通渲染的画面表现技术，其中角色的造型也是明显有别于真实世界中正常人类的“三头身”Q版形象。尽管在游戏中主角林克经常要使用武器与各种敌人和怪物打斗，但是游戏的年龄分级是E。而系列中的下一部作品《黎明公主》则采用了更为真实的画面风格，角色的身体比例和造型细节与普通人相近。尽管打斗内容和前者相比并没有太多改变，但游戏却只能取得T的分级。当然，从《风之韵》到《黎明公主》，画面风格的变化并不是年龄分级不同的唯一原因（例如还有《黎明公主》的故事基调更为沉重，等等），但确实可以说是重要的因素之一。

血通常会被看作是暴力的象征，而游戏中的打斗是否引起出血，直接影响到画面的真实程度。像《真·三国无双》这样的游戏尽管是以激烈的打斗为主题，而且角色的造型和动作风格也相当真实，但并没有对出血、肢体损伤等方面的表现，因此并不算是“强烈的暴力内容”。《真·三国无双》在日本CERO分级中得到的评级是B，即12岁以上；其美版《Dynasty Warrior》同样也获得了类似的T级（13岁以上）评定。相反，Xbox360上的《九十九夜》尽管游戏方式与《真·三国无双》颇为类似，但由于加上了出血效果，便只能划入M级别之中。至于像《奈落破坏神》之类血浆狂喷的游戏，自然更是非M级莫属了。此外，还有一些游戏允许玩家自行更改出血表现与否。例如在《寂静岭3》中，你可以把出血效果关闭，或者将血液改为绿色、蓝色等古怪的颜色！

还有一点大家可能并没有多加注意的就是游戏中暴力所施与的对象差异，换句话来说就是打斗的双方（尤其是敌方）到底是不是人





类。不要小看这点，因为它可能决定着游戏的评级。《战神》系列可以说几乎已经探到了家用机游戏暴力程度的底线，游戏中对于各种血腥、暴力画面表现非常直观，经常是血浆四溅，断肢横飞。不过，由于主角克里托斯在游戏中所对付的大都是蛇妖、牛头怪之类的虚构怪物，因此仍然没有跨越最后的雷池，仍然能够以M的分级出现在家用主机上。而再看一看《侠盗猎魔》系列，游戏中被主角屠杀的敌人都是正常的普通人类，这使得它对玩家造成的心理影响可能更为剧烈，所以被评为AO等级以及在欧洲被禁又有什么奇怪的呢？

其实，画面归根结底只能说是反映暴力程度的一个侧面。即使在画面表现上有同等的暴力程度，制作人想要通过游戏传达给玩家的理念也可能截然不同。当你操作但丁在《恶魔猎人》中斩妖除魔的时候，你最为关注的可能是如何找出敌人的破绽，并且使用最恰当的招式给予它有效的打击。游戏的主题在于“战斗技巧”，而并非击中敌人之后的杀戮快感。相反，《战神》的主题则是用各种残暴的招式将敌人一一杀死，并且从那些极具魄力的动作中得到愉悦。虽然都是动作游戏，都有颇为暴力的场面，但两者所要表达的内涵并不相同，而玩家能从中得到的共鸣也有很大差异。从这个角度再来审视一番《侠盗猎魔》，它所表现的杀戮完全没有正义、邪恶之分，“残酷地杀死敌人”就是它最大的主题，可以说完全是为了满足人们某些特殊的心理癖好。不过，深藏在游戏表面之下的思想主题，就更用统一的标准去衡量、并且给一个恰当的“年龄分级”了。

玩过界?界线在哪里

2007年6月26日，Take-Two董事长施特劳斯·泽尼克在访谈中表示，《侠盗猎魔2》是一款优秀的作品，他认为“游戏中出现的影像仍然是虚拟的，而并非类似照片或者电影的实际图像。和R级电影——例如《电锯惊魂》和《人皮客栈》等等——相比，它实际上要温和得多。”

“电影中能有的，游戏中为什么不能有？”——这也许代表了很多对暴力游戏抱有支持态度的人的想法。例如Factor 5的总裁朱利安·艾格布里奇也以《天生杀人狂》、《发条橙》等著名的暴力电影为例，说明游戏制作所面对的问题：“制作者希望能够推动游戏中艺术要素的发展，如果电影中可以包含这些暴力内容，为什么游戏中不可以？”他还认为ESRB的评定制度存在着很多的问题：“你可以用火焚烧5000人，看着他们在屏幕上尖叫逃窜，但即使是这样也没关系，只要游戏画面里没有血。”

他们的说法似乎不无道理：在美国的电影分级制度中，很多具有极度血腥暴力内容的影片都被定为R级，也就是17岁以上观众可以观看。而如果将这些影片照搬到游戏机上，恐怕逃脱不了被打上AO标记的命运，这看起来好像是有点不合理。不过，也有持反对意见者认为，不能将电影能够对观众所造成的影响，与游戏可能对玩家造成的影响相提并论。一个很浅显的道理是：在谈到“游戏所能够带来的乐趣”时，游戏制作者往往津津乐道于游戏的“互动性”是有别于电影、戏剧、小说等传统艺术形式的特质。既然这样的话，当互动性与游戏中的暴力元素相结合的时候，是不是也能够对玩家的心理产生更大的潜移默化的作用？

如何看待游戏中的暴力，这绝对不是一个可以忽略的问题。暴力游戏之所以存在，而且大行其道，与人们天性中的需求息息相关。有些时候，人们在现实社会中无法满足的欲望，可以通过在游戏中的破坏、杀戮而宣泄。更多的时候，人类天生的“猎奇思想”也为暴力游戏打开了市场。就好像上面提到过的那个谋杀案，当警方在被害者家中发现《侠盗猎魔》的消息见诸报端之后，与媒体呼吁“禁止暴力游戏”的激烈反应截然相反的是，英国游戏市场上的《侠盗猎魔》居然很快销售一空——尽管最后的事实证明，这款游戏与谋杀案没有任何实际联系。

传统的媒体往往视暴力游戏如同洪水猛兽，每年也总会有很多专家的研究结果声称“暴力游戏容易让青少年变得更加好斗”、“暴力游戏引发犯罪”等等。但是，2001年美国公共卫生部的一份报告也指出：“暴力行为很少是由单一原因所引起。”还有观念激进的人士认为：“通过‘大部分青少年犯罪者喜欢玩暴力游戏’这样的论据得出应该禁止暴力游戏的结论，就好像因为‘所有的罪犯都喜欢吃饭’而不许人们吃饭一样荒唐。”

到底谁对谁错？本文无意于讨论这个问题。但是从《侠盗猎魔2》所引发的纷纷扰扰中，我们可以意识到：随着游戏业越来越蓬勃的发展，游戏业更多地介入到了每一个人的生活中，成为可以影响社会文化的一股力量。而相对的，社会以及政府对于游戏业却缺乏真正具有合理性和权威性的研究——不仅仅是在中国，即使是在欧美也是如此，只不过程度有所差别。正如前面提到过的，像ESRB这样的组织，属于游戏行业的“自律”机构。如果人们对它的分级有所质疑的话，又应该由谁来掌控游戏业的走向呢？



游戏业界中的“暴力代名词”
最具血腥味的知名游戏大公开

PS2 横行霸道 GRAND THEFT AUTO

《横行霸道》所代表的已经不单纯是一个游戏的名字，而几乎成为了一种文化现象。如果说这个游戏是一味的“诲淫诲盗”，似乎有些过分；但如果抓住“自由度”来说事儿，认为在游戏中行善作恶完全都是由玩家的选择来决定，也并不准确。

不管厂商如何标榜游戏的“自由度”，它的主线流程都是固定的。要推动剧情发展，探索更多的区域，你就不得不去完成既定的任务——而这些任务大都是让你去作奸犯科。而与此同时，在主线的任务之外，留给玩家选择的余地则要大得多。你可以选择做一个奉公守法的好市民，甚至还能帮助警察去追捕逃犯；但同时你也可以为非作歹，闹出惊天动地的大事来。在这样的条件之下，玩家们到底会作出怎样的选择呢？如果调查一下“在《横行霸道》中你到底喜欢做些什么”，恐怕将是非常有意思的事情。

也许，很多对于《横行霸道》深恶痛绝的人，并非是由于游戏中所设计的那些主线任务有多么邪恶才讨厌它。相反，正是因为《横行霸道》把选择的权利交到了玩家自己手中（尽管只是一部分），才更加有力地揭露了人们心中阴暗的一面。就笔者看来，Rockstar的制作者一定颇为享受自己在这个游戏中如同“上帝”一般的身份：他们创造出这个世界，让它变得富有生气，然后再让玩家们投身其中，借游戏主人公之手做自己想做的事——而此时，直作者们在一旁静静观看，并且发出会意的笑声。

PS2 恶霸 BULLY

比起大洋彼岸的美国佬来，英国人毕竟要保守一些。因此《侠盗猎魔2》尽管在ESRB那边捞着一个“M”得以上市，但BBFC却偏偏就是咬住了它死活不松口。去年，Rockstar的另一部作品《恶霸》在英国同样也是闹得鸡飞狗跳，险些遭到了和《侠盗猎魔2》同样的命运。几经波折，甚至连当时的英国首相布莱尔都亲自过问了这件事，最后才在Take-Two和Rockstar的斡旋之下拿到了准售令。

其实把《恶霸》和《侠盗猎魔》相提并论实在有些冤枉。单论暴力程度的话，《恶霸》跟自己的“同门师兄”《横行霸道》、《马克斯·佩恩》等等作品比起来完全是小巫见大巫。整部游戏里不但没有任何一个人死掉，甚至连出血的状况也寥寥无几。主角的武器并不是冲锋枪手榴弹，也不是电锯砍刀，而只不过是弹弓、鞭炮之类的小孩玩意儿——说对了，就是小孩玩意儿，因为《恶霸》的主角就是个14岁的小孩。而这款游戏的剧情所讲述的就是他如何在一个秩序混乱的学校中使用拳头打出自己的一片天地。游戏的主题围绕“校园暴力”展开，在这里，学校不再是什么神圣的地方，而是藏污纳垢、尔虞我诈的大染缸。弱小者只有被欺凌侮辱的份儿，拳头够硬才能在这里立足。看到这里我想各位应该明白它为什么遭禁了：要是学校的孩子们都效仿游戏里面主角的所作所为，那还得了！通过这部游戏，Rockstar也向我们证明了一个道理：暴力不一定要靠出血，只要心中有暴力，万事万物都可以很暴力……

PS2 战神 GOD OF WAR

在某些游戏中，暴力只是作为噱头。如果能够将暴力元素抽取出来，并不会对游戏产生什么本质的影响。但是对于《战神》来说，你不得不承认，暴力就是它之所以存在的根基，是它唯一的主题，《战神》和暴力就是一体，绝对无法分开。从整个故事的起因和走向，到主角克里托斯的形象塑造，再到他“弑神”壮举的完成，没有任何一个步骤不被暴力所左右。你可以不喜欢《战神》这款游戏，但你不得不承认，它之所以大受好评，就是因为它在暴力表现方面的纯粹。而克里托斯这个几乎是游戏史上最为暴戾、凶残的主角，也因此而显得栩栩如生，深入人心。

对于这种纯粹的暴力，其实你又找不到什么非议的理由。谁都知道《战神》的故事是以希腊神话作为蓝本，那么就来看一看神话中都是怎么说的吧：乌拉诺斯、克罗诺斯、宙斯三代父子相残，都以推翻父亲的统治作为自己登上众神之王宝座的起点；为了惩罚将天火传授给人类的普罗米修斯，宙斯将他绑在山崖上，让老鹰去啄食他的肝脏；神甚至还会分成不同的阵营，挑动人类的战争，导致凡间生灵涂炭。既然在古希腊人民的传说之中都包含着如此多对暴力顶礼膜拜的情节，那么《战神》的制作者假手克里托斯，让他对奥林匹斯神界作一番颠覆又有何不可呢？说到底，《战神》之所以大卖，无非是证明了深藏在每个人心中的野性本能在游戏中得到了共鸣而已。

XBOX 忍者外传 NINJA GAIDEN

“忍者”到底是个什么样的概念，好像是个不太容易回答的问题。按照人们心中通常的印象来说，忍者似乎应该是隐藏在暗处、不为人知，执行一些秘密的任务。不过在大多数挂着“忍者”名头的游戏中，忍者却是光天化日，白刃行凶，与其说是“Ninja”，倒不如说是“Warrior”。

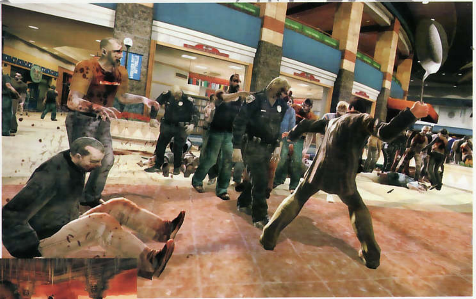
好吧，姑且不去争论忍者到底应该是怎样的风格，有一点可以肯定：既然身为忍者，肯定不是什么心慈手软之辈。就拿《忍者外传》里面的隼龙来说，一招一式都是直取敌人要害，至死方休。用其它的方式攻击倒也罢了，最可怕的是蓄力斩，一旦命中就是一颗人头落地，可见手段之狠辣。《忍者外传》的制作人坂垣伴信一向热衷于卖弄技术，而该作也确实称得上是Xbox上画面素质最为出色的游戏之一。游戏中画面细节的表现颇为真实，尤其是当隼龙用利剑砍到敌人的时候，喷洒的血雾效果更是极为醒目。细细观察，还真有点武侠小说里面的意境：“我以前听人说过如果刀快的话，血从伤口喷出来的时候像风声一样，很好听……”

最近，制作组又放出了《忍者外传2》的一些图片以及试玩影像。可以看到，在续作中，对于血腥暴力场面的表现可谓是变本加厉。隼龙不再满足于将敌人斩首，而是能够断手断足，甚至从腰间“一刀两断”。随着打斗的进行，手中的武器也会逐渐变得血迹斑斑，令人怵目惊心。这些效果看上去自然是颇为爽快，只是要劝坂垣先生不要玩过了界，回头也拿一个“AO”才好！

PS2 真人快打 MORTAL KOMBAT

如今的动作游戏几乎都会使用“动作捕捉”技术，让角色的动作看起来更加真实流畅。不过说起来，早在十几年前，《真人快打》里面就已经应用过这种技术了——当然，这只是一句玩笑话，两者其实是风马牛不相及的事儿。《真人快打》所使用





的方法是用真人演员拍摄下若干动作照片，然后将这些照片编辑成连贯的动作，让角色们在屏幕上打斗起来。与其说这是“动作捕捉”，倒不如说是皮影戏更确切一点，而实际上的画面当然也是生硬无比，毫无流畅度可言。

在那个《街头霸王》统治街机厅的年代，一款格斗游戏想要搏出位，不有点自己的特色是不行的。《真人快打》当年之所以名噪一时，除了“真人动作捕捉”之外，最重要的就是他的血腥程度。在游戏中，只要将对手的体力打到零，然后在限定时间内输入指令，就可以使用残忍无比的“终结技”将对手杀死。在终结技的设计上，制作者也可谓是别出心裁：喷火将对方烧为灰烬或者先将对手冻成冰块然后打碎之类都是小case，更有将对手腰斩、分尸之类的招式，还有一招是把对手的颅骨和脊椎活生生地抠出来！



后来《真人快打》几乎在所有的机种上都推出过移植版和续作，终结技也一直是花样百出，残暴无比。只可惜近几年的《真人快打》舍弃了使用真人影像的方式（确实是太过时了），转而使用3D制作，那些血腥打斗看起来也没那么滑稽夸张了。

PS2 纽约街头教父
DEF JAM: FIGHT FOR NY

很难想象这是EA出品的游戏，说它是Rockstar做的恐怕更加可信。从骨子里来看，这其实是一款以美式摔跤作为主要内容的游戏，基本系统与《WWE》之类的摔跤游戏有很多类似之处。然而《纽约街头教父》的独特之处在于将原始粗暴的格斗夸张到了令人瞠目结舌的地步。过肩摔、螺旋打桩之类的招式已经是家常便饭，连环腿、“百裂拳”等等也是小菜一碟。更加疯狂的是将对手摁在墙壁上，然后冲着他的正脸狠狠地踹上一脚；或者把对手的脑袋塞进汽车里，再狠狠地用车门夹他一下；要么干脆把他丢下铁道，等着他被呼啸而来的列车撞飞。甚至场地周围的观众也时常会起哄，帮你抓住你的对手，一起狠狠地给他几拳……

奇怪的是，如此残暴的打法，却不至于令人感到太过反感。也许是因为夸张得过了头也就不再具有真实感的缘故吧，就好像真正的美式摔跤一样。台上打得头破血流，台下的观众也看得血脉贲张，不过打完了谁都不会把它当一回事儿，也绝对不会真的闹出人命来。因为大家都心知肚明，假打而已。其实如果所有人都能有这样的心态，又何必为了游戏的暴力与否而争论不休呢？

只可惜，这款游戏的续作锐气尽失，完全不再有原来的那种爽快感——当然，这是后话。

X360 勇闯尸城
DEAD RISING

初代的《生化危机》同屏出现的角色充其量也就四五个；直到最新的《生化危机4》，同时出现二十来个敌人已经让fans们尖叫连连了。而《勇闯尸城》作为CAPCOM在次世代主机上的开山之作，一出手就是大手笔。在商场草坪上密密麻麻站满了成千个僵尸，地下通道里面更是挤成一团，放眼望过去接踵摩肩，人（尸）头攒动。如此多的僵尸，无异于给主角提供了展示身手的最佳“沙袋”。当然，像《生化危机》里面那种拿着手枪小打小闹的方式肯定不行，不然还没等你开几枪肯定已经被如同潮水般涌过来的僵尸生吞活剥了不可。且看主角推着一台除草机，直冲僵尸群“碾过去”，刹那之间僵尸们齐刷刷倒下，主角得以杀出一条血路，玩家们也获得了无比的暴力快感。

其实，《勇闯尸城》里的暴力元素不仅仅表现在人和僵尸之间的厮杀。游戏里有数场Boss战，但最为怪异的是没有一个Boss是僵尸或者其它什么变异生物，反而都是普通的人类。他们有的是残酷自私，守住了仅有的资源不愿意和别人分享，甚至不惜拔枪相向；有的是心理变态，趁着灾难爆发的大好时机玩起了杀人游戏；还有的是引起这场灾难的幕后黑手，一心想要置主角于死地——相比之下，行动迟缓、智商低下的僵尸反而对主角威胁不大。难道CAPCOM是要以这样一种方式告诉我们：险恶的人心，比僵尸更为可怕？

XBOX 松鼠库克：重装上阵
CONKER: LIVE AND RELOADED

通常来讲，以血腥暴力作为卖点吸引玩家眼球的游戏，主角要么就是肌肉猛男，要么就是黑帮混混，再不然就是有严重心理问题、一眼看上去就不对劲的变态男，像松鼠库克这样的“暴力游戏主角”却着实少见！这只卡通造型的坏松鼠成天拎着一条毛茸茸蓬松松的大尾巴，露出两颗“人见人爱、花见花开”的门牙，走起路来摇摇晃晃，怎么看怎么不像杀人放火的料。可就是这么一只可爱程度直逼皮卡丘的松鼠，居然也被划进了“M”级，和那些心狠手辣的主儿们为伍，实在令人颇为不解。

不过如果你亲手玩过《松鼠库克》这个游戏的话，就知道这个M给得其实一点儿都不冤。库克虽然外表可爱，但骨子里却是个不折不扣的“小混蛋”。不但好酒贪杯，而且脾气暴躁，最擅长的就是拿着一根钉了几颗钉子的大木棒，四处挥舞着痛揍那些敢来找碴的敌人。被木棒打中的倒霉蛋们自然没什么好果子吃，不但鲜血溅得满屏幕都是，甚至有些还被打得脑浆崩裂，连眼珠子都爆了出来。除了这些暴力行径，库克还满嘴脏话，动不动就蹦出几句三字经。游戏剧情无厘头到了极点，乐此不疲地反复拿排泄物当作笑料，甚至有一关的场景就是在“牛粪山”，Boss的那首“大×之歌”也堪称游戏史上的经典。其实看看片头动画就知道游戏的基调了：制作公司Rare居然把自己的Logo恶搞成卫生纸的造型。连Logo都能拿来开涮，还有什么是他们干不出来的？

X360 御姐玫瑰X
CHANBARA BEAUTY VORTEX

比基尼式的装束，带有蕾丝花边的性感裤袜，全身上下用以遮体的布料少得不能再少——这样打扮的火辣美少女已经足够吸引人的注意力了。再让她手持一把利剑冲入僵尸群中，上劈下砍，血肉横飞，到底能够造成怎样的视觉效果？想要知道这个问题的答案，就要去玩玩《御姐玫瑰X》——当然，你得符合这个游戏的年龄分级才行。

其实美女+僵尸这样的组合在游戏界也不是啥新鲜事物。早在2002年，PS2及Xbox平台上就有一款《吸血莱恩》，主角莱恩是一个女吸血鬼，为了帮助人类而与自己的同类作战（显然剽窃了《刀锋战士》的创意）。莱恩身材惹火，身穿高开衩的裙装，手持两把利刃将敌人一一肢解，还能通过吸血的方式来提升自己的能力，可谓是噱头十足。后来，这款游戏还被编成了电影登上大银幕，虽然逃脱不了“游戏改编，尽是烂片”的定律，不过好歹也算是出过一把风头了。

比起《吸血莱恩》来，《御姐玫瑰X》在女主角的暴露程度上更进一步（当然，由于是日本厂商制作，因此也更加符合东方的审美观点），对血浆和残肢断体的表现也借助硬件性能的提升而变得更加细致。不过做惯了廉价游戏的厂商也不可能在游戏性方面有什么更好的表现，打斗不但枯燥乏味而且手感极差。当然了，这款游戏本来也止不在此，只要用“内衣少女”和“喷血僵尸”刺激刺激电视机前的一帮大老爷们肾上腺素急速分泌，也就达到目的了。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年11月15日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		80GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
								
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1250 普通（1.5版） 北京鼎好	1250 普通 1420 豪华 南京阿童木	3680 北京报价	2500 山东报价	2200 北京报价	1080 山东报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3700 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2150 广州报价	1080 上海报价	Wii 银河战士3 350 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	3700 上海报价	2600 上海报价	2150 上海报价	1050 北京鼎好	PS3 天剑中文版 395 元 芜湖游戏人
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3650 成都报价	2580 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	360 光环3中文 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	3650 山东报价	2600 广州报价	2200 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1250元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+包EMS 1650元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G记忆棒+包EMS 1860元（本店所售PSP均可按顾客需要刷成任意版本，现有促销活动：另加150元可更换为4G高速记忆棒，加120元可购买正版UMD引盘）
★PSP-2000：双锂电+直充+4G棒+贴膜+色差线+数据线+罗技保护壳+EMS：1850元
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。
★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053
★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 ★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座+WiiKey直读 2200元
★PSP-2000：原锂电+电源+充电器+2G棒+贴膜+数据线+耳机线控+包+挂绳+游戏：1700元
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1180元 喜讯：所有PSP均可升为3.51M-7中文版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1300元
★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1550元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP经典动画十张 80元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡(免刷机)+8G储存卡+贴膜+读卡器 1350元
★GBM套机黑、银、红三色：主机+电源+包+游戏卡 450元★高价回收二手机
★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★PSP用GBA模拟器+游戏十张光盘：80元（DS、GBA均可使用）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。★二手白色NDSL：主机+电源+锂电+触笔+烧录卡+1G储存卡+膜 1050元（八成新）（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城） ★8成新2手黑PSP+原配件：950元
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1320元 ★PSP：1250元 豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 2750元 ★Wii：1750元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：陈先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

芜湖游戏人电玩店 ✿×2 ★×4

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.52M33-2中文：1270元，豪华版1350元（6色齐全） ★IDSL：1160元 ★小神游SP：650元 ★PSII77006（改机十原柄）：1110 ★WII日版（Wiikey改机）：2050元
★XBOX360台版：2600元 ★80G港版PSIII 3700元 ★二手1万型PS2：330元（单机）
★PSP-2000刷M-33系统可玩ISO：1440元(6色全）★GBM日版：410元
★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面） ★电话：0553-3396755
★收款人：袁伟 ★邮编241000 ★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

所有游戏机维修费均为100元

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元，提供维修教学资料
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662
★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

07年度最受读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。



PSP终极奥技（修订版）

■定价：19.8元　　11月5日上市

《口袋迷10》入冬前及售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。



口袋迷（10）

■定价：19.80\29.8元　　11月15日上市

结束了两周年的辛苦劳作，继续踏上征程。本季的秋冬新品应有尽有，绝对能够给你提供N多种完美STYLE！来吧，请你给你自己一个不一样的秋天，打造独一无二的视觉形象。



SO COOL 2007年第(11)期

■定价：15元　　10月28日上市

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



NDS终极奥技

■定价：19.8元　　接受邮购

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版。更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。



口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元（少量）　　接受邮购

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！



口袋特训营

■定价：18元　　接受邮购

受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！



机战FAN(2)

■定价：19.80元　　接受邮购

增加页码后本期内容在上期的基础上再度充实，更多PSP及NDS的热门游戏评论及攻略，同时本期将奉上多篇精彩专题。DVD满载最新游戏体验及实用软件，超值超精彩，不能错过！



掌机迷(20)

■定价：8.8元　　11月4日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～24期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～57期	9.80元
48～57期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～20期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～11期	15元

口袋迷10普通版/豪华版(新)	19.8／29.8元
PSP终极奥技(修订版)(新)	19.8元
NDS终极奥技(新)	19.8元
口袋迷9普通版/豪华版	19.8／29.8元
口袋特训营	18元
机战FAN(1)(2)	19.80元
口袋妖怪玩具典藏(少量库存)	24元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



CLIPPIG TOP!!街头型男造型汇报 来自日本、港台等地草根达人示范三类街头关键穿搭技巧
SO CooL
体育博览
不败!MILITARY军装风
明星穿着VS单品新款介绍
No.25
NOV 2007
11
优惠价:15元
[HALLOWEEN]
激进! 假面舞会 万圣节变装狂想曲
Devil/angel Halloween Party Time
潮流饰品盛宴 时尚浪漫风情
Jewelery' s Banquet
Cool Girl*
16P
COOOOL
PopArt
纽约、伦敦、巴黎 ...
不死的独立艺术!!
来自全球的 POP ART NEWS
SUMMER→AUTUMN [金秋 超实用混搭术]
MIX&MATCH
● 12大店家潮流店家 达人示范夏季单品搭配秋天造型
● 长踢、连帽外套、格纹衫、棒球外套、军装衬衫、皮外套等秋天的8样关键新品混搭出夏末秋初STYLE
● 本月必买秋季新品 x-large、exclusion、japan style、LAG等
1 本月特别企划
暗黑美学NEIGHBORHOOD
'07A/W最新款抢先发表
首见!潮流界领导品牌 秋冬最新款全系列总CHECK
2 本月特别企划
秋冬流行关键4 ITEMS
夏到秋的无间断搭配法则
年度限量鞋款总集合、人气球鞋街头票选总CHECK
全国上市热卖中!!
黄雅莉+王栎鑫
SoCooL影像生活定番新进化
菁华杰作 绝赞诱惑
别注×限定×联名×话题 完全企



口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
赠
口袋迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋问题合计收录
1438问
全国上市中
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177　邮编：100011
邮购免收邮费　邮购请注明“口袋特训营”

闯关族的家 Vol. 218

● 神作终于降临了！！

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/小沛





■激动

10月18日上午，恐怕我会长久记住这个不平凡的一天。因为在这一天我得知了一个天大的喜讯，一个让我期待了8年的大喜讯！那就是：《街霸4》发布了！回归！回归！回归！CAPCOM立功了！不给其他2D格斗游戏任何的机会。伟大的CAPCOM第一开发部！他们继承了原先班底的光荣传统。冈本吉起、船水纪孝在这一刻灵魂附体，稻船敬二一个人代表了CAPCOM第一开发部的优良历史和传统，这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！CAPCOM，面对这个游戏。他们面对的是全世界2D格斗迷的目光和期待。公布了！等待结束了！CAPCOM第一开发部获得了胜利。他们没有再一次倒在低迷销量的面前，伟大的CAPCOM第一开发部！《街霸4》今天生日快乐！《街霸》万岁！

■冷静

歇斯底里完了，感觉心中郁积依旧的火焰一下子都迸发了出来，也终于理解了为什么当初"黄老师"会有那么激情的解说了。不过现在还是需要先冷静下来，因为还有很多工作要做，心里偷着乐吧。

■搞笑

刚刚高兴了半天，风林又爆出一个令我眼珠子差点儿掉出来的消息：《街霸4》预定登陆的平台是PS2、PSP、Wii……不过这只是个传闻，可信度低于零。但想想也不错，终归这三个主机我都有，哪个版本都能玩得到。而且《街霸4》还是2D格斗，依照Wii的实力应该没问题，而PS2和PSP稍微缩水也可以移植。反正《街霸》玩得是格斗的精华，是不是1080P倒无所谓，有个480P就已经让我们很满足了。于是，我现在开始期待这个传言是真的，起码这样的话，会有更多的中国玩家能够玩到这个作品！而我也必定会为它而入手正版加一个专用摇杆！8年了，疯狂一回不容易。

Voice 看了本期《电软》感觉小沛太强了！小沛要主持家、写手札、写攻略、写《鬼武者》（不过有官方的），还有iPSP等杂志等着小沛。虽然本期大墙画廊没了，但小沛太累了。

——江西 江航



小沛■过奖了，尽管你上述的工作中并非都是我做的，反而每期的“新闻眼”这个没署名栏目令我最头痛……小编们平时的工作都很辛苦，你要是单独夸我一个人的话，实在是太不好意思了。大家每期看到的杂志并不是简简单单几个人忙半个月的结果，手札里你只可以看到7个编辑，而这7个不过是有负责相应的固定栏目。剩下的编辑因为没有太固定的栏目，或者是负责翻译等工作，所以也就没有露面机会，算是无名英雄吧。而且最累的还不是编辑哦，美编们在截稿时的彻夜加班才是最值得敬佩的。

大家看看以前的《电软》，再对比一下现在的，我不敢说有飞跃般的进步，但其中的辛苦努力希望大家能够用心去体会。也只有得到读者们的理解和支持，我们才有动力在未来更加努力地给大家带来精彩的内容。



Voice 原以为PS3在这次主机大战中有可能嗝儿屁，但是近期大作的消息不断涌来，就拿《真三国无双5》来说吧，这有可能会构成我买PS3的动力。这次《真三国无双5》人没有了大改变，比以往的帅多了，跟人印象深刻的就是老关终于摘掉了绿帽子，给人一种年轻的感觉，期待中！

——浙江 姜辉



小沛■PS3是惨了点儿，但还不至于挂掉。回这封信时，我正好看了一眼三大主机的全球销量：Wii是1220万台，360是1164万台，而PS3才有492万台。Wii不用多说了，绝对的大优势、大普及。而360的1千多万也没什么好炫耀的，比人家早卖一年，现在却排不上第一的位置。PS3的销量的确有点尴尬，不过就目前的普及速度，倒是不输给360，因此前景也不是那么糟糕。关键就是看那些发售表上的大作什么时候能够变成现实了。

《真三国无双5》我也很期待，不过期待的原因是跟人设没什么关系，因为迄今为止还没有让我看到有任何一个真正“进化”的角色出现，而且人物的装扮越来越突发奇想……关羽是留短发的吗？而且还都竖着！刘备太嫩了，典韦变成了链球运动员……

Voice 家门进了好几次了，感觉很爽啊！原来自己也在家有存在的价值啊，叶儿干什么去了？不是说小沛主持得不好，只是看不到叶子总觉得少了什么？很想在电击中看见各小编的真人秀啊！总觉得电击“人气”少……

——山西 张亮

小沛■其实像其他的栏目也经常有更换负责编辑的状况，可能大家没怎么关注。就好比我手上的新闻眼还有大墙画廊等，也是大约3年前从别的编辑手里接过来的。对于主持闯家，我也不算是新手，终归去年就有过主持3期的经验，希望今后能够继续和大家愉快地度过每一天。至于“电击收藏”，原来我们的确是有打算让几个小编去轮流主持一些栏目，不过大家终归都是“非专业”，面对镜头不免会有紧张、忘词、笑场等状况出现。再加上平时工作很忙，基本都抽不出时间去完成如此艰巨的任务。再说了，我们又没长一张明星脸，大家看看编辑形象就好了，我还真怕在镜头前吓着大伙儿……苻菜！看什么看，就说你呢！

Voice 国庆假期，玩《Wii Sports》玩过火了，第一日玩网球合计2个小时以上，几天后手臂还是疼得不行，举起来都要费一番工夫……话说是不是现实中体育不好也会顺带在游戏中体现啊？我的体育（运动？）测定年龄几次都是50多、60多岁，现在终于提高了，35岁，难得啊，不知道叶子和小沛的是？？

PS：小沛来客串闯家啊，希望下次先在上一期预告一下，要不突然一翻开发现换人了，还以为叶子咋的了。话说两人的风格确实不同啊，一看就是两种迥异的感觉，小沛尽量多地登了各种不同类型的留言，而自己说话很简洁，扣要点说，而叶子喜欢多发表一点感想，这个，莫不是就分属于理性派和感性派吧？

——贵州 张梦洁

小沛■唯夜不玩Wii……很遗憾，我只能告诉你我目前的测试年龄了，是24岁。其实最近的一次是18岁，不过和上一次的30岁一平均后，系统还是给我定了个24，也算是非常接近了。记得我第一次玩《Wii Sports》时，最喜欢玩的就是拳击，不信你试试，玩拳击2个小时后，那才真叫一个疼呢！基本属于生活不能自理状态。而大约半年前我开始每天去健身房锻炼，如今再玩便容易很多了。原来很难的对手，现在可以很轻松就干掉。感觉就像是我在现实中升级了一样，对付原来的初级对手基本都是秒杀！也就是一击倒地后就起不来了。你有机会来北京的话，咱们可以切磋一下（炫耀一下）。

下期如果不出意外的话（地震、海啸、台风、鸡感冒等），还是我主持。我的风格确实和唯夜差好多，我这个人其实不怎么善于言谈，所以回答得相对较短。我也看到有几位读者说了这个问题，于是上期开始，我的回信内容也就适当地加长了一些。不过我更看到有很多读者都抱怨自己进不了家门，于是这就是个矛盾，如果我答多了自然就没有空间登那么多信，索性来个折中，争取让大家都满意吧。

闯关族涂鸦板



Voice 真的很想把Wii扛回家，可是兼职工作让我只赚得二三百块钱，啊，想死！Wii拿不回家又想PSP了，可是现在的PSP很少见有新版的卖，想死！每次拿手柄玩电脑游戏就想买家用机，我要求不高，只要有一台PS3，或者是PSP，或者是Wii，又或者是Xbox360就得了！给我吧，老天！！我不要馅饼，只要家用机！！

——北京 朱曼红



小沛■有道是好事多磨，如果一个你想得到的东西得来太容易，那么也就不会太珍惜，反而是那种得来不易的感觉能使你的快乐更加长久。如果你的兼职每月只有2、3百块的话，攒5个月就可以买新版PSP了，差不多8个月可以买个Wii，一年可以买360，一年半就可以买PS3，如果你想都买的话……2011年，你的梦想就实现了！别着急，这些东西的价格是不断走低的，而你的收入则会上升。你要相信，面包会有的！

Voice 叶子你好，现在我上大二，宿舍有一台电视，所以大一的时候买了一台PS2。原本是想大伙一起玩玩游戏的，后来发现不大成功，



PERFECT 街霸33巨人族族长

●年初就有消息说小岛将在MGS4之后会脱离该系列，当时还有不少玩家对MGS的未来表示过担忧，不过在我看来，或许这对小岛和MGS都是件好事。如果硬要找出MGS最不能割舍的人的话，个人认为应该是新川洋司，很难想象造型风格骤变的MGS该怎么吸引人们的眼球。

●在PPLIVE上看了很多WCG的星际比赛，甚是精彩，加上专业级的解说，简直让我找到了前几年深夜看球的激动感觉，真希望韩国玩家不要再向暴雪提改进意见了，这样2代或许还能早点面市。

●刚打算入手PS3，怪物猎人3就被Wii独占了，想来索尼还是要继续考验FANS的忠诚度。好在CAPCOM又抛出了一个失落星球完全版，算是给索尼做了点补偿。●街霸4发表！热烈鼓掌！当然欢呼雀跃的绝不只本人一个，编辑部里的街霸同道大有人在，溢美之词就给他们抒发吧。

谈谈你现在对PS3的想法吧……



四川广汉 张磊■

PS必定是一代比一代好，凭着PS3强大的机能，要出质量好的游戏是没问题的，可是好像有点贵，而且索尼的主机不是很坚固，有一点遗憾。

北京 李天■

PS3对于我来说算是比较不错的，至少比360强。如果大部分游戏都能用到六轴的话就更好了！

福建将乐 钟宇翔■

再降一些、加回震动，取消六轴我就会看好它。毕竟，创新是N的本领。索尼对我们的吸引，看来仅是“PS”和“SONY”这个品牌吧。

上海 贝峰■

根据索尼必出袖珍型的经验，等PS3改小了再说吧。

浙江金华 章文强■

大器晚成，只怕成了“冯唐易老，李广难封。”

福建福州 石泽群■

PS3的未来我不敢肯定，就现在和近一两个月都不会太突出。我说不如发发善心，把《怪物猎人3》、《FF13》、《MGS4》、《龙如 见参！》、《杀戮地带2》、《战神3》等大作都让出来吧。

贵州贵阳 田湘灵■

高消费商品，不符合中国人的消费情况。不过蛮炫的，感觉有种跨时代电子商品杰作的感觉。

山西太原 刘峰■

对我们这些人，实在很贵，而且好游戏差不多都多平台化，所以PS3对于我们的吸引力已大不如从前了。

江西九江 江航■

我承认我偏向索尼一方，但我向他人介绍PS3时，我是这样说的：“PS3机能很强大，但不完美，游戏也少，我买不起。”希望PS3加油。

广东广州 张弘毅■

大作的流失对PS3来讲，是造成如今局面的最大原因。不过有《FF13》、《MGS4》的话，只要不跨平台，PS3还是很有吸引力的。

内蒙古 李健伟■

无行货、无保修、无中文游戏，这种三无产品，只能说Bye了！当然，最重要的，无钱……

内蒙古海拉尔 张岩■

购买PS3有快9个月时间了，对于我这个索尼fan来说，一定会支持PS3的，但是PS3现状真是不敢让我有什么信心，没有当时对PS2的骄傲了，但平井现在所做的一切都让我很欣慰，希望我们的PS3越走越好吧！

河北张家口 张佳奇■

图像比别的次世代主机好呀！体积比别的次世代主机大啊！RMB比别的多呀（重要），咳咳！PS3！你总走在前面！也许会成为继大哥大之后的又一款既可用又可防身的高科技产品。

北京 杨露■

PS3就是中看不中用，光画面好看有什么用啊？游戏那么少，主机还那么贵！索尼绝对是疯了，以前的江山就这么丢了。

北京 王丽华■

什么都不管了，只要《最终幻想13》出了，这个游戏机还是有希望的。不过最好再卖得便宜一点儿，否则我买不起。



小沛 《街头霸王4》万岁！

●荇菜说的没错，我是一定要再提一下《街霸4》的！为了这个激动人心的消息，我特意把原来都写好的闯家开篇都改了！欣喜激动之情难以言表啊！不废话了，自此，CAPCOM就是我心目中的神级厂商！小沛我这辈子都支持你！希望新作里能全部收录《街霸3·3》的人物，同时加入我最喜欢的桑吉尔夫，最好把布兰卡和本田也加入进来……干脆！来个全人物大集合吧！都让我们等了8年了，还不厚道点儿？最好再来个全机种制霸！NDS就算了……

●10月20日，北京大华电影院，《美食总动员》……

●《光环3》美版限量，外加头盔套装入手！我会好好玩吗？不好意思，绝对不开封，收藏！头盔则摆在家里。希望风林不要太眼馋……

现在能买的好游戏都买不到了，以前的一些经典游戏也买不到。原因是电玩店老板不拿老游戏了，现在的游戏都觉得没以前的好玩，而且好游戏都出在新平台上了，所以我把PS2卖了。八百元貌似还不错，准备买个PSP-2000，差不多10月中旬就攒够钱了，到时候玩游戏也方便多了。唉，好久没写东西了，字不行了，文章也没条理了，随便写一写，就是想在家中发发感慨，希望大家一起加油哇！

——江苏 王洋



小沛■我买PS2的时候也差不多是主机的中期了，大概是3、4年前吧，那时候我特别想找最早出的《街霸EX3》，而这个愿望至今仍有残缺，当时只能在单位玩到。没办法，除非第一时间购入主机，否则一些老游戏的确是很难再玩到了。PSP上的好游戏也算不少，而且现在基本都能找到，建议入手。而且刚刚我们几个编辑试玩的索尼官方推出的《战神 奥林匹斯之链》，太棒了！一定要玩啊！

Voice 每年这时都有人抱怨高三生活，每年都有人在高考前说要离开游戏，也有许多人期待大学生活。今年我刚刚高考完，觉得高三生活也没太辛苦，基本可以保证每周7个小时上网或玩PS2的时间，《电软》也一直照看不误，到模拟考试时，能玩的时间更多了。平常学习只要抓紧就可以，当然要想上清华北大就得拼命学了。我虽然不够努力，但也上了所全国一流大学的物理系，圆了儿时的梦想。上大学后，反而玩得少了。PS2没法带去，空闲时也没什么玩的。现在大学生活时间也很紧，老师虽不留作业，但为了深入理解知识，我会自觉找题做。大学生活必须珍惜，不然学业就荒废了。希望大家明确自己的目标，并向其不断奋斗。

——北京 詹远志



小沛■从我今年接手闯家起，确实看到有很多人在抱怨高三生活，你还真是个特例。关键就是“效率”这个东西，你抓住了，那么你就赢得了时间，没抓住，那只能用更多的时间去填补。一天就24个小时，除了吃饭、睡觉、行程之外，剩下的也就没多少了。你能在高三的时候，每周挤出7个小时，还真是很不容易啊！佩服。

以前我的说教可能太多了，现在有你这个成功的例子，也省了我不少的口舌。而且最令我佩服的是，你在进入大学之后还可以自觉地约束自己。小沛我也是自叹不如啊，想当初有多少“马哲”、“毛概”之类的课都被我用GBA给玩过去了……不过重要的课还是应该认真听的，否则也太对不起那几千块的学费了。



Voice 哎，上九年级之后玩游戏的时间少了，玩穿的游戏也没几个，PS2的游戏好多我都觉得麻烦。这个星期日玩了，直到下个星期日才有时间，但从小打过来的游戏倒是有，就是洛克人。我从FC时代一直打到如今的PS时代，因此，我非常喜欢洛克人。——贵州 朱钟模



小沛■九年级？你初三？这么个算法倒是很有意思。我也是听猴子同学说了之后，才知道在几年前就开始把初中算作7、8、9年级了。真是孤陋寡闻啊。洛克人这个系列现在明显在走下坡路，或者说早就开始走下坡路了。稻船敬二现在倒是还有开发洛克人新作的激情，不过据说CAPCOM在进行了市场考察之后，决定还是计划暂缓，终归现在给PS3或者360做一款游戏的投入太大，市场反映不好的游戏没人愿意碰。现在也就是掌机上还不时有洛克人的身影，或许这是值得欣慰的地方吧。

Voice 何时才能上闯家，多次不上我泪流满面呀！废话不说了，我要请美丽的叶女王给我一些启发，最近脑子有点晕，手头有点紧，玩得有点烦，请叶女王开解一下我吧！顺便说说你对索尼、微软、老任，和一些游戏的看法！——吉林 宋辞

小沛■你不会就为了没能上闯家而烦恼吧？手头紧这个问题恐怕也不是我们能帮你解决的，头晕、心烦之类的症状更是需要求教于大夫了……最关键的是，你没有告诉我是因为什么而烦的啊？不了解病因，叫我如何下药？找个知心的朋友多聊聊吧，或许可以得到宽慰。

你提的第二个要求好复杂啊，如果我真的要把对这三家的看法都说出来的话，没个几千字是不可能的。这里就简单说一下吧。索尼的PS和PS2缔造了两代神话，但也因为极大成功带来的自信，导致了如今的接连受挫。不过索尼没有那么容易认输，前两代积累下的优势和后续的软件





都可以让PS3不至于落到DC的下场。微软就没打算拿家用机赚多少钱，前两代基本都是用来铺路的。这次的360因为推出时间早，所以占了一些优势，但后劲不足的弱点也非常明显。任天堂……我实在没法说了，自从GB开了个好头之后，掌机一直是他们的天下。索尼的PSP按说已经很成功了，NDS则更加成功，而且近乎疯狂。Wii现在也不赖，卖得最多、普及最快，成本最低、利润最高。即便这次还是三足鼎立，那么任天堂的那只脚绝对是最大的。

Voice 上了大学了，正在不断地思考买PSP还是NDS。我比较喜欢NDS，可又想玩《怪物猎人》，非常苦恼，怎么办啊！——太原 刘峰



小沛■最好的方法就是都买！不过鉴于大家普遍存在的经费问题，建议你还是……抽签决定吧。这两个掌机都不错，我也没办法给你太合适的建议。因为我觉得这两个掌机分属于两个不同的领域，谁也不能说比另一个更好，也不可能相互取代。所以，到底买哪个，主意还是要你自己拿。

Voice 终于决定寄回函了，前几次因为某些问题或者错字问题一直没有寄回函的想法只是为了一句话：新的环境，新的游戏天地。希望闯家越办越好。——贵州 田湘灵

小沛■回函卡是杂志和读者交流的平台，上面列出的一些问题也有助于我们不断完善杂志的



风林……时间不够用

●下期就是2008年第1期了，所以我说：不做杂志就不懂得珍惜时间。

●作为新一年的第1期，下期也随着游戏业一起进入了热闹的年末商战潮，游戏大名单看得小编触目惊心。这样一路玩下来会不会得游戏厌玩症啊……向制作游戏攻略的编辑们致敬！

●为《吉他英雄3》买吉他控制器，为《GT赛车5序章》买方向盘，这真是太痛苦了。

●列一下准备彻底打一打却因为时间关系进展缓慢的私家游戏名单：《半条命2 橙盒》（进度2%）、《世界街头赛车4》（进度0%）、《古惑狼泰坦》（进度5%）、《世嘉拉力》（进度15%）、《野蛮人科南》（进度60%）、《光环3》（进度30%）。

小沛说：风林买游戏从来都是属于比较盲目的那种。就算你全平台都有，可你有那么多时间去玩这么多的游戏吗？倒不如把PS3借给我得了，我可以帮你测试一下这款主机的寿命，外加防水、防尘、防震以及防不关机等多项专业的恐怖测试！就看你敢不敢了。


河南平顶山 姬翔

内容，所以其实小沛是非常鼓励大家都寄回函卡的。哪怕没太多可说的，随便说出你的想法对我们来说都是很大的帮助。最后感谢你对我们的祝愿！

Voice 叶子姐，最近像倒了霉似的，一波未平，一波又起，NDS被盗，PS2又出问题，什么世道啊？但每当翻开《电软》把自己沉浸在游戏中，不痛快的事都抛开了。——湖北 林柏



小沛■对你的不幸，我深表同情！人生的确存在着太多的不如意，甚至是灾难，这都需要我们勇敢去面对。不过NDS被盗实在是够可恶的，抓住一定要痛扁一顿！不过还是想开点儿吧，旧的不去新的不来嘛，也可趁此机会购入NDSL，这不是坏事变好事了吗？

以前我上中学的时候，读《电软》就是一种排解压力的方式，而且是和好几个同学一起看。我记得前不久也有个读者说过用这个方法来让自己忘掉不愉快的事，看来很多人都发现《电软》的这个功用了……一般人我不告诉他。那么就请以后多多支持我们吧，小沛谢过了！

Voice 叶子姐，如果下次你有事出去的话，就别推给小沛主持了，



荐菜……电击千万伏特不死男！

●本期《电击收藏》特别收录了《天剑》的全剧情动画，其实我自己玩过这个游戏之后也感触颇深。如果从系统平衡度、打斗手感等方面来评判的话，这大概应该算是一个中等素质的作品，既没有什么大的缺陷，也没有特别明显的亮点。不过游戏的剧情动画、尤其是对人物表情的刻画，却给人留下了非常深刻的印象。游戏中角色的表演直追好莱坞大片的水平，让人不由得惊叹于游戏制作技术发展的日新月异。不由得又联想起玩家之中对于“到底是游戏性重要还是画面重要”的争论——其实应该承认，Wii那样“简朴”的快乐固然是一种革命，而像《天剑》这样的视觉盛筵也值得我们的赞赏，又何必为此而争论不休呢？

●其实我知道肯定还会有其他人在手札里面提到这件事情，不过我还是要说一句：街霸4，街霸4，耶！！！！！

他主持很没意思（这话可别让他看到啊），如果以后有事，就推给龙哥吧！对了，我好像还没见过龙哥手札啊。还有，我前一段时间也在电视见到龙哥了，还是中央电视台啊！顺便问一下，大墙画廊里能画除了TV GAME以外的画吗？如果可以的话，我想画跑跑卡丁车。

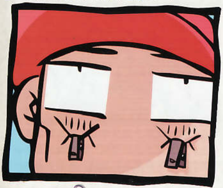
——河南 姬翔



小沛■你这个家伙！说我主持没意思还不敢让我看到，你难道不知道是我主持闯家吗？而且还问大墙画廊的事，你不会不知道大墙也是我执掌的吧？这下你撞枪口上了！明确告诉你，不行！画《马里奥赛车》还差不多。

龙哥可是个大忙人，不是随便就能请得动的。你真的在电视上看到龙哥了？好像没听说他上电视啊。真奇怪，已经有两个读者说这件事，难道是真的？上次我就说要问他，可一直忙忘了，这次不会放过他了。

Voice 沛哥，编辑部平常有一块出去大吃一顿吗？那么多人一块吃饭一定很有感觉吧！（排除所有人在编辑部吃泡面！）



北斗

一天四季



●曾经有人这么形容小五台的天气：“你行走在路上，突然开始下大雨，等你把雨衣拿出来，雨已经停了。”我总觉得这句话太过夸张，然而这次再去小五台时，在短短四个小时之内先后经历了风和日丽、大雨倾盆、冰雹（米粒大的）、大雪纷飞、再次风和日丽、再次下雨、再次出太阳的神奇天气……然后我就觉得，说这句话的仁兄，实在是太含蓄了。

●某晚转台时无意间在某个频道看到有人在翻唱我极喜欢的LP的《What I've done》，唱得那叫一个恶心，当时真恨不得把这个不男不女的家伙揪出来一万四千个大嘴巴！现在的娱乐节目干脆改名叫“愚乐节目”得了，自愚自乐。

●北京是个没有春天和秋天的城市，它的夏天和冬天的区别就在于：你晚上在公园里沿着河边跑步时，能够看到的恋人们的数量。

小沛说：北斗的体力和毅力绝对不是一般人可以比拟的。那天他把登山的背包拿到单位，准备一下班就直接出发。好奇的小沛试着提了一下，结果，手差点脱臼……

著子

Wii的购入计划启动



●前些日子逛书店，在特价销售区看到一套价格诱人的MP3《中国评书大全》，一番斟酌后付款买下。回家打开电脑，听着从小喜欢的《隋唐演义》《杨家将》，觉得颇为享受。想想最近因为赶攻略玩游戏弄得眼睛比较疲劳，闭目养神听评书倒是有益视力健康，不禁心中暗喜。谁知听了一会儿之后，由于双手甚闲，不自觉地拿起桌上的掌机，边听边玩起来。评书多为鸿篇巨制，起承转合之处又非常引人，一听就是半天，等回过神来，突然发现玩游戏的时间比平时还长……看来，保护眼睛还得另想办法，至少，得改掉手里闲不住的毛病。

●Wii上的《怪物猎人3》发表之后，在下在次世代主机的选择上已经没了退路。翻翻今年后面的游戏发售表，《安布雷拉编年史》也好，《英雄末路》也好，Wii上想玩的游戏还真不少。再加上还要为《怪物猎人3》做准备……看来，又一个决断的时刻临近了。

木头：你有多少主机啊？我怕能和你一拼的就是PS3和PSP了，PS3是日本首发时买的！PSP是PSP-2000型核心危机最终幻想7限量版噢！也只有这两个能和你一拼……还有你手札的图片，孙悟空出现的频率好高！难道你和猴哥过不去？

——内蒙古 张岩



小沛■编辑部里几乎每天都有规模不等的聚餐，也就是集体去吃午饭，参与的人数通常不固定。而说到大吃一顿，也是有的。不过鉴于大家住的地方有远有近，加上吃大餐用的时间都比较久，所以除了过年，大家几乎没有全部聚在一起“腐败”过。顶多也就5、6个人在休息时，或者周末聚一聚而已。

你挺了解风林的嘛。你的PS3的确买得比较早，不过风林的可是80GB版哦。而PSP-2000嘛，风林倒真是没有那个限量版，不过谁知道他以后又会买几台呢？自从他结婚之后，我觉得已经不能再用以往的经验来推测他的行动了，因为以前买主机纯粹是个人行为，现在多了个嫂子管着，估计钱是不能乱花了。

Voice 1、据说猴子去《掌机迷》了？唉~，前几天听到这个消息，简直不敢相信！于是乎，为了纪念伟大的猴子大人，我把我家的小狗起名“猴子”。

2、一天，我一进家门，便看到了一台PS3，再往前看，一台XBOX360，在往前看，一台WII…，我兴奋地掐自己的脸，这是不是真的？突然我醒了，正在床上掐自己的脸。

——辽宁 盖天昊



小沛■你的消息很不灵通啊，既然你那么喜欢猴子，以后也就多多支持一下《掌机迷》吧。猴子在那里和小沛一样都是负责新闻，这个栏目一般没有署名，大家多留意一下，看看猴子的文笔是不是比小沛更好呢。

你说的第二件事很像一个笑话，可以想象当你醒来的时候一定非常失望。我也曾做过类似的梦，当然不是仅仅限于主机，我在梦里可是很贪婪的，所以当醒来的时候，那叫一个痛心疾首啊！

Voice 叶姐，我现在才知道物价上涨是多么可恶，连我也没钱买锅盔啦！你们恐怕早就买不起馒头了吧！

众小编身为高等生物，居然还要面对温饱问题，……（此处小沛略去了36个字）我愿背上历史的骂名，在此特批你们将《电软》从9.8提高到10元！

P.S由于少了找零的2角钱，还为你们提高了售价，所以从下期开始随刊附赠邮票。

——四川 杨思宇

小沛■自从物价上涨之后，以龙哥为首的几个编辑率先开始陷入了食品危机。不过平时所说的大有夸张的成分，如果我们连馒头都买不起的话，试问我们手里的PSP、NDS难道比馒头还便宜？

你的信中提到了一些较为敏感的词汇，为了大家的安全着想，我给你删掉了，请勿见怪。至于提价的问题，如果您真的是这么迫切希望的话，可以考虑单独为你订制这个价格，以后你可以单独来杂志社购买……

Voice 有段时间没回“家”了，因为我上高中了嘛！父母不让买《电软》了！有次，我偷偷去学校书店买《电软》，我刚和那位“姐姐”说完，她就理也不理我了，我向里一看，哇！这里好多教辅书啊！连一本和学习无关的书也没有，唯一的一本还是《新华字典》（汗~）这本《电软》还是我拖人找关系趁着体育课从铁丝网扔过来的（巨汗~）电击收藏居然没有坏掉（瀑布汗）那位大哥没找我那2毛钱（暴雨梨花汗~）看我这样历尽千辛万苦，就登我一次吧！叶姐以后出了事“背黑锅我来，送死你去”……

——河北 张佳奇

小沛■唐僧你好！啊，不是，搞错了。都怪你非要说那句经典的“背黑锅我来，送死你去”。恭喜你购



买《电软》成功，如果你真的觉得买《电软》很麻烦的话，推荐你不如直接邮购，又快又安全。另外，上面那位读者正好希望《电软》能够卖10块一本，让他把那两毛钱给你也就正好了。

Voice 大学好无聊啊！！原想进入大学可有更多的时间玩游戏，找到更多的志同道合的朋友，但事实恰恰相反。班里38个人，只有俩人玩游戏，一人玩的PC游戏，另一人就是我。而以前班里可有4个呢，郁闷ING……IDSL还处在上次给龙哥求助的那封信上写着的状态，又不敢在网吧弄它，于是游戏也不能玩，郁闷ing……

写了这么多回函，一次也没上闯家，郁闷ing……

这期闯家竟然是小沛主持的，而不是叶子，继续郁闷ing……，叶子你还好吧。

——江苏 朱文剑

小沛■要想找志同道合的人有那么难吗？实在不行可以自己培养啊。想当初，我们大学同宿舍的几个人就是被我影响得都开始玩游戏了，最后还发展到和我抢着玩呢。游戏是很有吸引力的，特别是对于经过了高三生活一下子闲下来的大学生来说。能不能发展更多的玩伴，就看你自己的了。对了，还要祝你的iDSL早日康复。

PS：看你挺郁闷的，我也陪你郁闷一会儿好了……



Voice 叶子姐，最近好开心啊，FF7CC的限定版“鞋盒”我收到货了，真是太高兴了。不知编辑部有没有人也订了呢？唯一我不满意的就是PSP后面的限定号了，居然是NO.07609，一点都不好听的数字啊！

还有，为什么叶子这期不出来了呢？难不成又病了，还是被想要夺取闯家的小沛给害死了（蝉鸣中毒ing），这当然是说笑了，不过如果叶子真的是病了，那可不得了喽，总是生病，身体一定有些问题，去医院看看吧！——广东 张弘毅



小沛■编辑部里确实有一位仁兄订了这台机子，不过因为很多人一起从日本购买，更有人还同时买了FF的恢复剂饮料。要知道，这些饮料的外观实在是很奇怪，而且还是装着液体，于是被海关研究了好久……前不久才到。

唯夜的身体一直不好，经常失眠，据说心脏还有点问题。去年就休息过一个多月，这次也不知道会是多久。主持闯家可是个苦差事，有人夸也有人骂，我可绝不会为了这个而去谋害什么人……做这个栏目久了，越发体会到什么是“高处不胜寒”了。



雪飞 一直脾气不好

●最近疯狂痴迷新天魔界，坐车时玩PSP的新天魔界五，在家则全心于PS2新天魔界混沌世纪的攻略，每日平均睡眠时间为4小时。完成本期的工作后，一定要休息休息再休息。

●因为来自多方面的压力，本人格外暴躁，经常出言不逊。不过静心一想，觉得自己言语攻击某些人其实是一件非常有意义的大好事，是做了一件善事。因为这些人就是为了被人言语攻击而存在的，如果不攻击他们则使他们失去了生存的意义，使他们不能发挥自己的特长闪烁出自己的光芒。只有攻击了他们，才体现出他们的价值才能物尽其用。因而我决定，下一个言语攻击的目标是菜团、猴子、小沛、风林、荇菜、龙马、北斗、暗凌、PERFECT等。（备注：排名不分先后！）

●装修比盖楼累，我痛恨装修！

闯关族讲笑话

贵州贵阳 田湘灵■

一家三兄弟，老大叫流氓，老二叫菜刀，老三叫麻烦。有一天，老三走失了，老大带着老二去报警。老大对着警察说：“我叫流氓，带着菜刀来找麻烦。”（很冷的）

山西太原 刘峰■

甲：“我和我女友分手了。”

乙：“为什么？”

甲：“我说了不该说的话。”

乙：“什么？”

甲：“我说我以后一定要找个像她那样的女孩做老婆。”

北京 李川■

护士：“告诉你一个好消息，你做爸爸啦！”

丈夫：“噢，请你先不要告诉我妻子，我要让她大吃一惊！”

四川彭山 杨思宇■

某君平时玩CS过多。一日，他娘晚上进他房间，一开灯就突然听到一声大喊：“啊！谁扔的闪光弹！？”

贵州遵义 朱钟模■

一天，三个小孩在河边比谁的爸爸最会潜水。小明说：“我爸爸能潜三分钟。”小红说：“我爸爸比你爸爸强，能潜5分钟。”小刚说：“我的爸爸比你们的爸爸强多了。他潜下去7年，至今都没上来。”

贵州遵义 朱钟模■

一天，一个失眠病人去看医生，医生说：“我给你三个药丸，吃蓝色的你会梦见周杰伦，吃红色的你会梦见张学友，吃黄色的你会梦见刘德华。”病人问：“那我三个一起吃，是不是就会梦到他们三个？”医生说：“不，那你会见到张国荣。”

福建福鼎 郑健辉■

某日，风林、唯夜、北斗三人去打猎，正好碰到一头鹿。北斗开枪，但子弹左偏了1米，紧接着唯夜开枪，可惜向右偏了1米。此时风林放下枪高兴地说：“太好了，平均来讲，我们打中了！”

湖北武汉 林柏■

一位富翁与邻居交谈中说道：“我娶了妻子以后就变成百万富翁了。”

邻居道：“那您以前呢？”

富翁说：“我以前是千万富翁。”

河北张家口 张佳奇■

N年前，有个国家的首相和另一个国家的总统会晤，首相让总统参观阅兵式。在阅兵式上，首相踩了一块口香糖，他习惯地说：“我靠！”总统不解，因为语言不通。首相解释：“这个我靠就是欢迎的意思。”过了一会儿，倒霉的首相被石头绊了一下，又冒出一句：“哎哟，我靠！”好奇心旺盛的总统又不解，首相道：“哎呦我靠，就是热烈欢迎的意思。”几个月后，首相去总统国家访问，一下飞机，三军仪仗队雄壮地喊道：“我靠，我靠，哎呦我靠！”（欢迎，欢迎，热烈欢迎！）

河南平顶山 姬翔■

在一架正在飞行的客机里，鹦鹉对空姐说：“傻子，给爷倒杯水。”一乘客笑仿：“傻子，给爷倒杯水。”于是空姐把他们扔出了飞机，这时鹦鹉对那名乘客说：“傻了吧，爷会飞！”

江西南昌 刘子嘉■

一次英语考试结束，两个老师在批改卷子，其中一个老师大怒，“这恐怕是我见过最烂的英语作文了！”另一个老师说“为什么？”“讲的是一个王子和公主的故事，”“不是挺好的吗？”“好什么呀！”开头就是王子问公主，“Can you speak Chinese?”公主答：“Yes”

……

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 ☐责/小沛



↑空の轨迹-帝　四川　刘帆

这种感觉真的很难形容，就是把这幅画当成封面也未尝不可啊！果真人外有人，小弟佩服！



↑原创　黑龙江　宇翔

你的这幅作品很有意境，比上一次的要好很多。至于人物形象，我觉得怎么和桔右京那么像啊。



↑空の轨迹-晴　四川　刘帆

这个女生是坐在悬崖上吗？太刺激了！应该让她站在水面上！而且还是特别反光的那种！

↓FF12　北京　Foxtree

这位兔子姐姐还是使用弓箭时比较淑女，拿着刀的样子太凶了。本期的画都非常优秀，评奖难啊！



↓空の轨迹　四川　刘帆

看到您的这几幅大作，我还能说什么呢？算是见到老师了。希望以后可以继续看到您的作品。



←变形金刚　吉林　Zx2eyes

太赞了！好可爱的变形金刚啊！真想据为己有……她们是在打水仗吧？等等！我也来参战！



投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



最终幻想 绘卷

我看到翠绿的树林之中，斑驳陆离的阳光下，三个女孩静静倚靠，如同大家闺秀，温文尔雅。

一时间我竟然想不起她们的名字，想不起她们有的身上背负着国仇家恨，有的正在浪迹天涯。

淡漠的神情，洒脱的姿态，还有新奇但并不古怪的典雅装束，无处不透露着惬意的静谧。尽管手中拿着武器，却似乎与喧嚣争斗完全绝缘。啊，当然还有远处那三个长不大的“青少年”，不知在玩着什么游戏，给这幅画面带来唯一一点跳跃的动感。

这是幻想吧。与剑和魔法无关，只有甜美在流淌。

VOL.13

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜

NEW PSP

有关PSP的一切精彩，这里为你尽皆呈现！

iPSP

新版PSP在经历了一个月近60万台的辉煌之后，在9月份一下子销量减半，跌破了30万台，不过这个成绩相比新版主机推出之前也算是不错了。而大家期盼已久的《恶魔城X编年史》的美版先于日版发售，让我们可以早一点看到这款复刻经典。不过流程太短的现实可能让很多玩家有点失望，不知道官方举办的庆祝活动是否会成功呢？ □文/小沛

新款PSP销售热潮迅速降温 各主机销量回归9月前状态



根据NPD的统计结果，在整个9月份，SCE的PS3在美国的销量仅为119000台，落后于上个世代的PS2 和掌机PSP。目前SCE系主机的所有平台销量均落后于Wii、DS和Xbox360，而这些主机目前的销量均在不断刷新销售记录。据统计，PSP在9月的销量约为285000台，PS2为215000台。

与此同时，在9月份软件市场销售最多的游戏是Xbox360的《HALO 3》，比同时进入软件销量前10名的作品的销量总和加起来还多出将近一倍，在12天之内超过330万，包括普通版和限定版。它的热销也带动了360主机的销售，该主机在9月份卖出了527000台。

“《HALO 3》在12天内的销售情况创造了一种社会现象，就像它的名字一样，这个游戏也使硬件的销售得到了提升。Xbox360成为去年圣诞节以来在一个月内销售最好的主机。”NPD分析员Anita Frazier说：“如果还有人怀疑软件能否带动硬件的销售，那么这个事实将使怀疑消失。”

但是Xbox360并不是当月销售最好的主机，任天堂的Wii的销量创下了该主机问世以来月销量第二名的记录，达到500000台。DS本月的销量也达到了500000台。所有平台主机的销量与去年同期相比，增加了124%。从613000台增长到137万台。

“尽管我们在这几个月来一直确信游戏业在今年达到了最繁荣的一年，但这个结果还是使我们吃惊。”Frazier说：“我相信美国的电子游戏市场在今年的销售额将达到170至180亿美元。”在整个9月，美国游戏市场软硬件的销售额为13.6亿美元。比去年9月增加了74%。本月软件销售前10名中有4个游戏为Xbox360平台，2个游戏为Wii平台，DS、PS3和PS2上各有1个游戏。

伦敦游戏节隆重开幕 持续两周的业界盛典

随着世界各国纷纷成为游戏业大展的举办地，伦敦继美国洛杉矶、日本东京、德国莱比锡之后成为下一个人们关注的焦点。10月22日，以“Video Games Live”为名的庆祝活动揭开这次活动的序幕，马里奥、赛尔达、HALO等游戏为主题的音乐会在英国皇家爱乐乐队的演奏下举办。该音乐会还演奏众多过去著名的游戏音乐旋律，众多在场的游戏迷们为之狂热不已。



↑这就是本次活动的宣传画，非常生动抽象。

在之后举行的伦敦游戏业集会（London Games Careers Fair）上，许多玩家们熟悉的游戏制作人出现在公众面前。游戏的出版商、开发者在这里齐聚一堂，这也是想加入游戏制作者行列的人们寻找就业机会的绝佳场所。该集会时间为10月23日、24日两天，想前往会场的人必须在集会的官方网站注册。

最后，本次活动将会在11月2日的“Fuse 07”上达到最高潮。UBI等公司举办摇滚风格的音乐演奏会，许多著名乐队在演出中登场，为玩家带来欧美游戏的火热气氛。

近些年来，大大小小的游戏展览与集会活动在世界各地陆续举办，从一个侧面也证明电子游戏已经成为流行文化中不可缺少的元素，也形成了一个规模日渐可观的巨大市场。其广泛的群众基础令它对整个社会产生着不可忽视的影响。



↑本次游戏音乐会上的曲目基本以怀旧和热门为主。

星战前线再度出击掌机 反叛军团金秋十月蜂起

日前，Lucas Arts 的高级宣传部门经理Adam Kahn在官方博客中宣布Sony与Lucas Arts将共同举办《星球大战前线 反叛军团》（Star Wars Battlefront：Renegade Squadron）的新品发售仪式，包含有这个游戏和PSP-2000限定版主机的Sony星战前线PSP套装于该发布会上开售。

发售会的现场在旧金山的Sony Metreon，有许多星战的fans出席该活动，Lucas Arts官方也会请出著名的达斯·维达（当然是假扮的）为大家助兴。《星球大战》自上世纪70年代到现在，历经30年依旧吸引着众多的科幻电影迷们，Star Wars更因此而成为美国文化的象征之一。《星球大战前线 反叛军团》是在今年E3上公布的SCE与Lucas Arts联合制作的专门针对PSP机能所开发的游戏，在7月份E3的时候就已经进行过宣传了，并且获得了不少玩家们的关注。这次的发售是PSP在北美市场的一次机会，喜欢星战的玩家应该对这个限定版的主机比较感兴趣。

日版《恶魔城X编年史》临产 KONAMI举办大型纪念活动

KONAMI宣布，为了庆祝PSP新作《恶魔城X历代记》的发售，将于11月8日在其日版游戏正式发售之前开展一系列特别活动。

《恶魔城X编年史》是PCE平台不朽名作《恶魔城血之轮回》的重制版，并且将会收录《恶魔城血之轮回》原作和《恶魔城月下夜想曲》。

作为特别活动，首先会在10月27日举办游戏的先行体验会。而在游戏发售前几天的10月31日将会在大阪邀请本作的制作人IGA和画师小岛文美举办现场脱口秀活动。

游戏发售当天将会在秋叶原举办纪念活动，制作人IGA和画师小岛文美同样会出席此次活动，参加活动的条件是在指定店铺购买游戏的前120位玩家。



for PSP 寂静岭 起源

●KONAMI ●动作冒险 ●2007年11月6日（日版） ●5229日元 ●1人

《寂静岭 起源》下个月初就可以和大家见面了！本作是系列首款于掌机上推出的动作冒险作品，游戏的时空背景设定在《寂静岭》系列初代之前，叙述寂静岭如何从一个寂静的小镇，转变为恐怖的邪恶据点。

故事叙述孤独的卡车司机主角，在某趟平凡无奇的行程中，被卷入寂静岭，独自面对反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃离这里，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。在主角逃离寂静岭的过程中，必须解开全新的难题与谜团，面对全新类型的怪物，以及反映主角混乱童年经历的故事剧情，体验《寂静岭》系列一切恐惧的起源。

本作将针对PSP的特性来强化摄影机视点系统以及操控方式，提供更流畅的战斗与更自由的环境探索，并加入以往系列作中所未曾出现过、令人毛骨悚然的新视觉效果，以及可将敌人阻隔在房间外的"路障系统"等新要素。另外值得一提的是，游戏的配乐同样由系列作老班底的作曲家山冈晃担纲。







步入内心恐惧的陷阱，揭示寂静岭神秘起源。

for PSP 战神 奥林匹斯之链

●SCEA ●动作冒险 ●2008年3月(美版) ●价格未定 ●1人

斯巴达第一勇士再临，游戏试玩首次公开！

由Readyat Dawn工作室开发的PSP动作冒险游戏《战神 奥林匹斯之链》于日前放出了多张新游戏画面，而且还提供了游戏初期的试玩。

《战神 奥林匹斯之链》是《战神》系列首款PSP新作，采用独立于PS2系列作的原创剧情，并通过PSP所具备的强大3D处理能力，呈现出不亚于PS2版的大魄力画面。该作的故事剧情设定在PS2《战神》之前，玩家仍旧扮演狂野的斯巴达战士克里托斯，在立下誓约成为战神阿瑞斯的奴隶后，将面对希腊神话中最令人恐惧的妖魔鬼怪，一路朝向地狱的深渊迈进，体验希腊神话中黑暗且残暴的世界。





↑这个家伙在试玩版里一定给玩家留下了深刻印象。

本作继承了PS2前两作的基本架构，采用动作冒险方式进行，重现广受玩家欢迎的动作战斗系统，并加入全新的招式、关卡、机关与怪物。这些方面在短暂的体验版中我们已经可以清楚地感受到了，不过正式版发售还有很长一段时间，我们也只能耐心等待了。

for PSP 大众高尔夫P2

●SCE ●体育竞技 ●2007年12月6日（日版） ●4980日元 ●1–16人

SCE近日公布了其招牌休闲游戏《大众高尔夫》在PSP上的第二部作品，《大众高尔夫P2》目前正在接受评级审查，游戏将会在12月6日正式发售，售价为4980日元。

《大众高尔夫P2》的特点是简单操作，但是爽快感十足。由于《大众高尔夫P2》的游戏特性，十分适合在PSP这样方便携带的主机上推出。本次的《大众高尔夫P2》将会使用无线Lan机能，只要玩家身处无线网络覆盖的区域就可以连接到对战平台，与全球的玩家一同对战，对战模式最多支持16人同时游戏。在对战模式中，对手将会以相应的头像图标在地图上显示，玩家可以十分直观地看到对手击球的进度，令竞技感更强。



↑角色的形象明显比上一代可爱多了。

大众的新宠儿 16人超火爆对战





↑本作的可选择角色比原来略微增加了一些，而装扮道具则丰富了许多，可以满足玩家们对于形象的不同喜好。

for PSP 无法饶恕你

●AQ ●文字冒险 ●2007年11月15日 ●5040日元 ●1人

由开发过《弟切草》、《恐怖惊魂夜》等作品的麻野一哉所操刀的PSP冒险游戏《无法饶恕你》将于2007年11月15日发售。

《无法饶恕你》是一款以女性侦探为主人公的游戏作品，而最大的特点是纵置PSP进行游戏。而作为一款悬疑侦破AVG游戏，制作公司更是邀请了《最终幻想》系列的音乐制作人植松伸夫为本作制作音乐。

本作故事讲述的是主人公竹内理々子的父亲突然失踪，为此竹内理々子不仅要肩负起父亲的侦探事物所的日常工作，还要着手调查父亲失踪一案。然而祸不单行，自己的丈夫突然也离家出走。经过一番调查，理々子发现父亲的失踪似乎与他之前调查的一起纵火案有关，而各种线索显示离家出走的丈夫也正在追查此事，二人的命运再次交错在一起。

《无法饶恕你》是一款文字AVG作品，玩家通过按R键进行会话。由于游戏画面变得竖长，因此游戏中可以对登场角色从头到脚进行详细的调查。游戏采用了叫做"注目"的系统，玩家在与人物进行对话的过程中可以使用类比摇杆对其眼、手、表情等部位进行指定调查，从而发现新线索。除了对话获得情报外，理々子还需要通过跟踪等手段获得必要的证据，在游戏的跟踪部分，玩家需要操作理々子通过隐藏在障碍物后等方法跟踪嫌疑人，并通过使用口红型照相机拍摄调查所需的证据。玩家将在游戏中通过进行对话和调查两部分，与理々子一同揭开事件的真相。



期待真相的揭开，亲自展开缜密的探索。

挑选最合适的携带类周边 保护自己心爱的PSP-2000

PSP Hardware Express

在上期的专区中，我们为大家介绍了对应PSP新型主机PSP-2000的各种液晶保护膜。接下来，我们将继续对新主机的各类周边进行解说，本期的主题是硅胶保护套和专用便携包。

伴随着PSP-2000的问世，各家周边厂商都在紧锣密鼓地推出新商品，以应付竞争激烈的游戏硬件周边竞争。除了上期提到的液晶贴膜之外，主机携带及防护类商品也是竞争的主要战场之一。说到掌机的防护类周边，无外乎硅胶类软质护套、硬质防护壳和便携包这几类。目前，HORI等名厂已经相继推出了这方面的商品。下面，我们将就其中的三款作出详细的使用评测。

保护主机表面 不被指纹弄污

名称：Soft Jacket for PSP-2000
制造商：Brando WorkShop
价格：1260日元
颜色：黑、蓝、粉红、透明

用柔软而富有韧性的防护层将主机严丝合缝地包裹起来，保护主机外壳不受污损及划伤，这是硅胶类软质护套的最大特点。如今，这种类型的商品也在PSP-2000阵营中迅速登场了，这就是“PSP-2000专用软质护套（Soft Jacket for PSP-2000）”。这款商品是由香港厂商Brando WorkShop 制造的，在日本委托Miyavix公司负责销售。商品总共有四种颜色的版本，本次用来评测的是其中的黑色版本。

比起初代PSP来，PSP-2000的机体变得更薄，扬声器和各种输出插孔的位置也发生了变更。因此，制造方对应这种变更进行了式样上的改变，使本商品成了市面上第一款PSP-2000专用的硅胶保护套。护套平均厚度约2毫米，全重21克，非常轻巧。

商品的素材是无光泽的硅胶，摸上去有非常细微的颗粒感。这种材质不会留下任何指纹，对于比较在意指纹痕迹的用户来说，这款商品是不错的选择。方向键及□、×、○、△键的位置上挖出了形状相同的孔洞，按键边缘的嵌合比较紧密，没有多余的留白。模拟摇杆周围则留出了3毫米左右的空隙，转动摇杆时完全不会碰到周围的硅胶。L、R键采用了覆盖的形式，玩家要连同做成按键形状的硅胶护层一起按下才能进行游戏。实际按下时，按键显得比不加护套时略为迟钝，但由于硅胶质地很软，还没有到觉得“费劲”的地步。实际上，覆盖L、R键的部分似乎比其它部分略薄一些。UMD仓盖及各种插孔部分全部镂空，由于硅胶的厚度，电源拨钮的操作略显不便。比较令人在意的是，液晶屏下方的START、SELECT及HOME等按键全被覆盖在硅胶层下，如果不是透明版本，想按这些键时只能通过摸索来实现。虽然从硅胶层上方可以触碰到按键，但由于护套表面并没有标识，按键最终还是要靠记忆。当然，扒开护套看清按键也是个办法，但比较花工夫，在动作游戏过程中较难实现。

这款保护套的装着方法是从背面镂空较大的UMD仓盖部分向左右略微撑开，再从两侧套在PSP-2000主机上，非常简便。护套的形状比较精确，没有什么大的偏差，只是在液晶上缘等非常细的部分有些许拉伸情况出现。装上护套之后，主机的整体厚度增加，“变薄”的感觉有所下降，但这属于必然情况。另外，这款商品按键镂空部分的边缘没有做薄化处理，按键紧



邻着2毫米厚的硅胶，当手指移到按键外侧时，硅胶上的镂空会被拽向手指的方向，这是一个应当改进的地方。

以一款“神速登场”的防护周边来看，本商品的质量还算令人满意。良好的手感，精确的成型都是这款周边的优点。不过，就如同上面所说的，按键周围的硅胶厚度，液晶下方按键的处理方法等细节上还存在一定的不足。综合来看，对于喜欢保持主机清洁的玩家来说，这款商品还是值得考虑的。

以新价格再度登场的 两用便携包

名称：Portable Pouch style Ash Black
制造商：HORI
价格：2079日元

这款可以拎，可以挎，也可以挂在腰带上的多功能PSP便携包以前也曾经发售过，本次为了对应PSP-2000的发售，著名周边厂商HORI将这款商品进行了降价后，以新包装的形式重新推出。

这款便携包的材质是尼龙。包的背面除了一个大的粘扣外，还有可以拴背带及挂链的孔，使用者可以自由选择携带方式。PSP主机装在便携包外侧带有绑带的口袋里，但装进去后，主机有大约三成露在外面，靠绑带固定。露在外面的部分是防护弱点，但同时也有便于取出的好处。除主机收纳袋外，便携包的大口袋中还附有两个UMD收纳袋，两个记忆棒收纳袋，还有一个较大的泛用收纳袋。包的外形虽然轻巧，但容量是相当大的。

令人感到有些遗憾的是，这款周边不能收纳装了线控耳机的PSP。旧版PSP-1000与新版PSP-2000的声音输出插口位置不同，且PSP-2000的声音输出插口位置更突出，这部分无论如何也无法共用。虽然也可以在装好耳机之后硬装进去，但这样有可能会损伤插口，所以并不推荐。对于喜欢用PSP听音乐的人来说，这是个不大好的消息。

如同前面所说，便携包中央的收纳袋容量是很大的。袋里的两面都用软质材料制成，不用担心记忆棒和UMD被划伤。中央的泛用收纳袋有足够大的空间，装一部地上信号接收器不成问题，线控耳机也可以一起放在这里。装入两张UMD，两块记忆棒，一部地上信号接收器，一部线控耳机后，便携包依旧不显臃肿，带在身上时很有时尚感。

整体来讲，这是一款平衡度非常好的产品。虽然这款便携包是新旧两种机型共用的，但由于采用了绑带的形式，收纳PSP-2000时并不会显得过大。由于收纳袋是主机外露的类型，装入PSP-2000后，使用者可能会对袋中留下的空隙感到不安，但实



际上，绑带会将主机固定得很紧。从空间状况上看，这款便携包还没法和市面上的保护套类产品并用，但将来如果推出了主机面板盖类的商品，这款收纳包中剩余的空间大概正合适。

走低价格路线的 传统型主机包

名称：Inner Pouch Portable Black
制造商：HORI
价格：819日元
颜色：黑、银灰、浅蓝、粉红



低价的简易型主机包。共有四种颜色的版本，本次介绍的是其中的黑色版本。这款主机包也是PSP新旧两种机型通用的。

包的整体素材是尼龙，外形是与PSP主机尺寸相合的长方形，边缘的七成被一道拉锁所围绕。包的内部全部覆盖了软质素材，连拉锁的里侧也防护得很好，用户不必担心主机会被划伤。

这款简易型主机包可以容纳主机和一张UMD。UMD收纳袋可以将盘非常完整地收藏起来，厂商特意在不让UMD碰到主机这方面下了功夫。此外，本商品的说明书上还特地注明让用户在装入PSP时将液晶屏背向UMD一方，在主机保护方面考虑得相当周到。UMD收纳袋很宽敞，留有手指伸进的空间，因此虽然盘放得很深，取出来时也不费力气。

由于是新旧机型的两用包，本商品在外观上的平衡性令人关注。实际试验后发现，当收纳PSP-2000时，包的外形依旧保持着原有的轻巧，但如果同时收纳旧版PSP-1000及UMD，包的外表会有稍许凸起。可以说，这款主机包是将外形平衡的重点放在PSP-2000上的。PSP-2000可以在插上线控耳机的状态下收纳进去，想将线拉出包外也比较轻松。

整体来讲，这是一款设计简单，将防护性作为首要目标的商品。同时，低价格是这款商品的最大魅力。虽然还有改良的余地，但对于追求简单实用商品的用户来说，这款主机包依然是一个不错的选择。

PSP Software Review

游戏界迈向了全新的世代，很多当初的游戏品牌在发展中产生了地位上的变化，厂商们为了适应时代，开始在自己的作品中求新求变。《R-TYPE战略版》就是其中的代表之一。

让射击名作以全新形式问世 厂商对品牌再生的崭新尝试

近几年，射击游戏是以纵向卷轴形式为主流的。但在上世纪八十年代后半，射击游戏领域是横向卷轴的天下。在众多的横向卷轴作品当中，有一款游戏凭借生物一般的造型，奇特的世界观以及在攻防两面都能发挥作用的独特系统“FORCE”脱颖而出，吸引了众多射击游戏爱好者，在那个作品很容易被埋没的世代生存了下来，这就是初代《R-TYPE》。后来，《R-TYPE》在街机和家用机上实现了系列化，于2003年7月发售的最终作品《R-TYPE FINAL》为这个系列画上了句号。可是，在经历了4年的沉默之后，玩家们又惊奇地看到了冠以《R-TYPE》之名的新作，这就是于今年9月20日问世的《R-TYPE战略版（R-TYPE TACTICS）》。可是，这款作品并不再是玩家们熟悉的横版射击游戏，而是系列上首部战略角色扮演游戏。开发商IREM SOFTWARE大胆的形式开拓，为《R-TYPE》这个经典系列注入了新的灵魂。

较低的系统门槛，初玩者也可轻松挑战



《R-TYPE战略版》是一款完成任务式的战略角色扮演游戏。进入任务后，自军和敌军的回合顺序交替，玩家要操作自军部队在战场地图上排兵布阵，达成“击坠敌军旗舰”等胜利条件，前进到下一个版面。

游戏中，可以配置在战场上的作战单位多种多样。除了宇宙战舰和运输舰等旗舰单位，作为主角机而出名的R-9系列战斗机外，还有轰炸机、工作机和人型兵器等，性能和用途各不相同。另外，《R-TYPE》系列中不可或缺的僚机系列“FORCE”也作为单独的作战单位在《R-TYPE战略版》中登场。“FORCE”有很多种类，既可以单独作战，也可以和战斗机组合，实现多彩的攻击。和原作系列一样，在本作中，“FORCE”的使用方法会对战局产生很大的影响。

想拥有各种各样的战斗单位，生产过程是必需的。生产当然不能在战场上进行，而要在任务之前的整备画面中完成。生产每种单位都需要一定的资源，而这些资源要在战场之上获得。因此，玩家进入任务后，除了考虑胜利条件之外，也要计算如何在限制的回合数内获得更多的资源。

就算有了战斗单位，如果没有优秀的驾驶员，还是不能发挥战斗力。因此，驾驶员的训练也是本作中不可忽视的要素之一。驾驶员们设定了熟练度的概念，经历战斗或补给等活动后，熟练度就会上升，攻击力及回避率等数值也会随之提高，使战斗变得更有利。驾驶员的数量是随着任务进行而逐渐增加的，也就是说，想获得更多有用的人才，就必须不断攻克任务。

整体上看，本作的作战规则与操作都比较简单，即使是战略角色扮演的初玩者，也可以轻松开始挑战。换句话说，即使是一直在玩《R-TYPE》射击原作而没怎么接触过战略角色扮演的玩家也没问题。

系列作品中的闪光点，在本作中完全继承

R-9战斗机是贯穿在《R-TYPE》系列中的著名主角机，其特点是通过蓄力发射出拥有强大贯通性能，威力凌驾于通常子弹的“波动炮”，以及通过装着僚机“FORCE”实现的多彩攻击。另外，如果将“FORCE”放出，“FORCE”也会独立进行攻击。在继承了《R-TYPE》系列灵魂的《R-TYPE战略版》中，R-9系列战斗机的这些特点也一起被继承了下来。

波动炮在本作中被设定为蓄力武器，蓄力后经过数回合，当到达最大力量后就可以使用。这种蓄力武器可以对射程内不分敌我的所有单位造成很大损伤。用这种武器将敌方单位一网打尽时，其爽快感不亚于在射击游戏中一次击毁大量敌机。计算好时间后用蓄力攻击迎击敌方主力，可以比较容易地控制住战场局势。不过，蓄力攻击也存在很多限制，比如不到达最大能量时不能使用，中途受到攻击时蓄积能量值会归零，发射方向固定为右方等等。因此，使用这种强力武



器时一定要注意时机。另外，除了自军之外，敌军部队中也有能使用蓄力武器的单位。和己方的蓄力武器一样，敌方的蓄力武器也需要事先进行准备，如果看到敌方正在积累蓄力武器的能量，一定要尽快想出对策，以免受到沉重打击。

如同前面介绍过的一样，“FORCE”在本作中是作为单独的战斗单位登场的，也需要搭乘专门的驾驶员。将“FORCE”与战斗机进行合体，就可以使战斗机原本的普通子弹变化成各种攻击力高，射程长的光线武器。单独使用“FORCE”时，通过冲撞型特殊攻击“Force Shoot”，也可以对敌方单位造成较大伤害。不过，由于“FORCE”在本作中作为独立单位出击，如果大量使用，就会挤占轰炸机及工作机等单位的出击位置。此外，本作中的“FORCE”设定了HP值，受到攻击及完成冲撞时HP值都会下降，一旦HP值降到零，在下一个任务之前就不能再使用了。因此，虽然“FORCE”的实力很强，但使用方法却并不是很好掌握。

和PSP配合良好，读盘时间令人满意

由于《R-TYPE战略版》是一款战略模拟游戏，有比较多的场面变换，发售之前，这款作品和PSP主机的配合，例如读盘时间等问题成了很多玩家关注的对象。从实际玩过之后的体会上看，本作在和PSP主机的配合上并不存在什么问题，甚至可以说，配合得相当好。

在玩家们最关注的读盘时间方面，本作在“整备画面到任务画面”

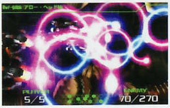


以及“任务画面到任务画面”的切换时存在短暂的读盘动作，除此之外的场景切换，包括战斗画面的切换时都感觉不到读盘时间的存在，另外，战斗画面也是可以关掉的。整体来看，本作的游戏节奏比较流畅，不会因为读盘花太多时间。

在战斗画面方面，本作显示的是子弹从射出到击中目标的全程。最近，很多游戏都在战斗画面中加入过剩的演出，使战斗时间过于冗长，以至于玩家只能关闭战斗动画来玩游戏。在这个意义上，本作的处理比较得当。战斗画面的表现虽然短暂，但非常漂亮。蓄力武器等强力攻击奏效时，画面传达出的“爽快感”非常到位。为了看齐战斗动画，玩家们甚至会不自觉地派出各种单位参加战斗。

系列作品的新形式开拓宣告成功？

本作中地球一方的任务共有30个，游戏内容还算充实。但是，由于所有单位的移动速度都不快，集中攻击相对困难，再加上敌方单位拥有自行修复的机能，使用威力强大的蓄力武器



攻击效率明显高于其它手段。无论玩家怎样组织战略，到最后都容易陷入依赖蓄力武器的境地。如果玩家没有“使用各种机体通关”或者“达到较高分数”等目标，后期可能会因为攻略模式过于单一而感到乏味。

实际上，在玩家攻略地球军的全部30个任务后，还会出现外星侵略军一方的27个任务，玩家可以在相同版面中体验到操作敌军的感受。比起地球军的机体来，外星侵略军的机体行动更加独特，用于地球军同样的套路行不通，必须重新摸索战略。可以说，“外星侵略军模式”是个能让玩家长时间玩下去的要素，也是本作中摸索出的一项有益经验。

整体来看，本作算是一款能让玩家感受到诚意的着力之作，但平心而论，比起这种新形式的开拓，老玩家们还是更想看到射击游戏的《R-TYPE》。玩过本作之后，玩家们大多萌生出对旧作品系列的怀念，不知这应该算是一种成功还是一种讽刺。

名越武艺贴

评价作品时的感性

一切都是从寻找「恰到好处」的感觉，并将其当成工作时的基准开始的。



第六回 "好"的认识

《勇者斗恶龙》很好啊。

这样说可能很突然，也可能有很多细节需要仔细说明，但一言以蔽之，很好。真的很好。顺便提一句，我很喜欢阅读童话时的感觉。

这种衷心的感想来自那种"《勇者斗恶龙》独有"的台词风格。可能有些人会将那种看起来有些稚拙的台词以原封不动的稚拙去看待，但我不会那样想。我能从中体会到善意与安心的感觉。

这次的文章似乎从开始就在重复"好"这个词。这是因为，"好"就是这篇文章的关键所在。

我想，大家在面对游戏、音乐、电影等作品时，都曾经有过"好"的感想。那么，这种感想会在什么时候产生呢?

简单来说，是不是在"体会到了作品中传达的含义"或者"单纯觉得很舒服"的时候呢。我一直在游戏开发现场工作，如何做出"好"的东西，是我始终追求的主题。

为了获得答案，我进行了各种手段的摸索。改变数值，改变人，改变环境，在各种变更中考虑对策。但是，无论实行了多少变更，我都无法确信能够得到"好"的评价。这是因为，最终审判权在玩家手里。或者说，必须依靠自己以外的人的感性来判断。正因为如此，这个问题才使我感到害怕，感到烦恼。我甚至每天都抓着头发艰难地思考这个问题。

当我把绞尽脑汁得出的结论拿给别人看时，如果得到的是"无聊"或者"不怎么样"的评价，我一整天都会陷入垂头丧气的情绪里。说起来，大多数都是这种情况。

当初，我总是陷入这样的低落期。不过，最近不一样了。被别人告知"不怎么样"之后，我有了一番成型的思考。

思考的第一点是：我的意图真的传达到了吗?

也就是说，当我们准备将想法的优点传达给他人知道时，先要考虑是否能和传达对象在想法的核心印象及主题上拥有同样的认识。看着一个不对路的包装盒，就算里面装的东西再好，"表达意图"的工作也不完整，因此而失败的例子更是不在少数。这实在是太浪费了。当然，就算这一点过关了，市场宣传和成本问题没有解决也是不行的。只是在这种情况下，用户们的反应不是"不怎么样"，而是"没有兴趣"或者"太贵"。于是，我就要进入下一阶段的思考。

思考的第二点是：这种"好"的意图是否适当?

这是非常重要的一点。"好"的基准千差万别，因人而异，这是不用说的。既然我们不可能迎合所有人的口味，就必然要选择统一性较高的认识作为目标。可是在实际运作中，经常会发生自信过剩导致认识偏差，造成失败的例子。如果出现这种情况，对"好"的判断就不正确了。说明白一点，就是明明知道想表达的东西，到最后却弄得"难以理解"或者"做过火"的情况。

被人说"不怎么样"的理由多种多样，但基本都属于这两种情况的其中一种。

我常常在想，"好"这个评价，一定指的是"恰到好处"。

听到"恰到好处"这个词，人们可能会和不温不火，避免锋芒的中庸之道联系起来，但绝对不是这样。无论是游戏，还是电影和音乐，只要作品中具有明确的魅力与主题，必要的要素（将这种魅力或主题正确无比地传达给他人时不可或缺的要素及概念）和不必要的要素间就必然会画出明确的界线，作品中应当表达的信息范围也会产生界定。或者说，没有界定就没法创作了。

接下来，是否能将这些必要的要素重叠起来，在制作程序中反复进行细致的表达，与最后能否产生足以打动他人的优秀作品直接相关。因此可以说，一切都是从寻找"恰到好处"的感觉，并将其当成工作时的基准开始的。

当然，就算这样说，实际动手时还是很难做到。我深知这一点，甚至刻骨铭心，因为自己的不安。

但是，既然我以能让作品的主题被全世界所理解的制作人和监督为目标，这就是我首先要完成的工作。

因此，对于我来说，追求"恰到好处"，是我在进行制作时最重要的原则，也是我最为珍惜的哲学。尽管这只是很多思考方法的其中一例而已。

以前，当我和KONAMI的小岛先生见面时，我觉得我们的想法是一样的。当时小岛先生谈到正在开发的《MGS2》时说"首先要让自己彻底拥有佣兵的感受"。这句话我记得非常清楚。

如果这句话符合我在这里的解释，小岛先生大概从一开始就将"对于《MGS2》来说恰到好处"的核心基准植在了自己的心里，在这个基准上对"必要"或"不必要"进行思考，再将这种判断界限浸透到制作组成员的心里。我是这样认为的。

在"好"的思考中还有一个不能忘记的判断，这就是"正确"。对"正确"这个词抱有疑问或反论的人大概不多，但从制作者的角度来说，怎样才算符合这个词，何时应当注意收敛，其间的感觉非常微妙。

"正确"的确必要。如果没有它，有效率地让大多数感性做出理想的评价是不可能的。可实际上，"正确"本身是个为追求"平均"而作出的基准。这样说可能有点粗暴，但我觉得"正确"这个词没有人情味，也不容易和魅力相连。

让大家感到"好"要从以"正确"为基准追求平均值开始，或者说，必须先进行意向调查再开始工作，我对这样的步骤没有异议。但是，对于"只要正确就OK"这种武断结论，我还是会感到怀疑。因为到最后，不让人们感到"好"是不行的。

"好"，是来自人类本能的褒奖之辞中相当优秀的一句。

称赞自己的孩子时，我们会说"好孩子"，而不会说"正确的孩子"。相爱之时，我们会感叹"真好"而不是"真正确"。就是这样。

在最后要提一下的是，"好"和"大"是不同的概念，当然，和"宽""长"也不同。不过，这些词汇也存在它们的价值，例如"飞得更高，更快……"之类。不过，如果只靠这些，是无法感动人的。

为了不造成误会，我必须再强调一句，我并没有说过追求容量是错误的。只是，我希望大家不要产生为追求作品中不必要的表现力而一路狂飙，以为只要不断扩充容量就能持续获得"好"评价的错误认识。有些时候，我们确实也需要经过计算的华丽演出，但此时的演出归根结底还是用"好"这个基准衡量出的"必然要素"。

可能已经显得有些罗嗦了，但在最后的最后，我还要重复一次。"好"既不是"大"也不是"正确"，而是"恰到好处"。"好"，真是一个相当深奥的词汇呢。



永远保持学习的心态
从各个方面汲取知识
成为更优秀的艺术家

这期我们请来的两位艺术家分别是来自EA Games的约翰·迈尔斯和来自id Software的凯文·克劳德，他们都曾经制作过很多具有极高知名度的经典作品。在访谈之中，他们不约而同地谈到了“不要局限于游戏领域”的这个话题。实际上，游戏本身也是一种艺术形式，它和其他的艺术形式具有很多的共同之处。而想要成为一个优秀的艺术家，就必须对基础性的知识和技术有很良好的理解和掌握。对于每一个有志于进入游戏行业的人来说，这些先辈的建议具有很高的价值。不要以为他们提供的都是千篇一律的说辞，应该相信：正因为这些都是真理，所以才会被众多成功人士所认同。

约翰·迈尔斯（John Miles）

把一部最受孩子们欢迎的小说改编成电子游戏绝对不是容易的事情，而这就是在EA任职的美术设计师约翰·迈尔斯的工作。在接手《哈利·波特》游戏版的开发工作之前，迈尔斯还曾经参与过《海盗2》、《地下城守护者2》以及《主题公园》等作品的制作。

迈尔斯说道：“当我们完成了第一部《哈利·波特》的游戏之后，接下来我们要让他从一个11岁的小男孩逐渐成长为一个大人。这样的工作在游戏中并不常见，而我们正在努力来完成它。哈利是一个复杂的角色，要将他的性格细节真要展示给玩家是一个很大的挑战。”

在我们进一步谈论《哈利·波特》之前，迈尔斯首先为热衷于游戏美工设计工作的人提出了一些建议。

▲ 从你个人的世界之外寻找灵感。不要只关注电子游戏，多看看其它的艺术媒体：电影，戏剧，绘图设计，各种现代美术设计，等等。

▲ 粗略的前期工作。要粗略、迅速，而不要细致而缓慢。不要在每个灵感上花费很多时间；应该迅速地想出一大堆点子，不要担心如何去完善他们。在前期工作中，重要的是提出想法，而不是立即着手实施。当你确认了自己的设计方向之后，再去用心实施进一步的工作。

▲ 善于做出重大改变。如果你要对你的设计作出一些修改——不管是角色比例也好，光线明暗也好——让你的修改尽量明显一些。这样有助于你迅速地尝试所有的可能性。只有到了后期的调整工作阶段，才需要做细微的修改。

▲ 要大胆。不要害怕尝试新的东西，但同时也要与你的团队紧密合作，而不是和他们对立。如果人们觉得你平易近人、很好沟通，那么你总会获得更加重要的工作地位。

▲ 敢于推翻自己的设计。不要太执著于某个想法。只有这样，当出现不以你的意志为转移的事情（例如预算、时间、制作人的偏好）影响到你的设计的时候，你才不会觉得太过沮丧。这也是为什么你应该提出很多条想法的原因，这样它们之中总有一条会是适用的。

那么，让我们来谈一谈《哈利·波特》。对于这部游戏的开发，有什么特别之处呢？

▲ 哈利·波特的角色设计花费了数月的时间，经过了很多讨论。这是一个家喻户晓的角色，在成千上万的孩子以及大人的心目中都有自己所想象的哈利·波特的形象。但是，并没有一个真正权威的说法，告诉我们他究竟长什么样。每本《哈利·波特》小说的封面上都有他的绘画，但是各有不同的风格。另外还有即将上映的《哈利·波特》电影（编注：在进行此次采访时，电影尚未上映），其中由丹尼尔·雷德克里夫扮演哈利。很多人认为，我们应该按照电影中的形象来设计，请丹尼尔·雷德克里夫来进行动作捕捉，等等。

“不幸的是，这种办法根本不像你所想象的那样能行得通。”迈尔斯说。那么为什么呢？

▲ “在大多数情况下，通过这种方式所创造出来的游戏角色会显得十分呆板，甚至显得很吓人。我们越想要将真实世界复制到游戏画面之中，对于细节的把握就显得更重要。相反的，要创造一个漫画角色则容易得多。”

有趣的是，原作者J·K·罗琳很明确地表示，她不希望游戏中的哈利·波特被塑造成一个卡通式的角色。所以，迈尔斯和他的团队最后选择的方法是模仿电影版中的一些风格，然后创造他们自己的版本。

▲ 我们创造了一个与电影版并不抵触的哈利·波特以及霍格沃茨（编注：《哈利·波特》小说中的魔法学校），但同时我们也将哈利的一些特征以及动作加以夸张地表现，使其更适合电子游戏。作为一个第三人称的动作冒险游戏，主角的面部细节、手部和脚部动作的适当夸张，会让游戏看起来更棒一些。在一个以动作为主题的游戏中，我们不会过多地局限于现实世界中的一些规则。例如当哈利跑、跳或者施放魔法的时候，我们希望让他的动作看起来更加生动，而不是软弱无力。

很多没有看过《哈利·波特》原著的人会以为它是一本童话，不会有什么真正丑恶、危险的事情发生在主角身上，但事实并非如此。如果我们创造出一个卡通风格的霍格沃茨的话，就很难在游戏中表现这些较为沉重、阴暗的部分。但按照我们现在所设计的风格，我们仍然可以很好地表现这一点。

毫无疑问，很多游戏美术设计师都想知道，将一部如此知名的作品改编成游戏，对于设计师来说意味着什么。迈尔斯为我们谈到了此类工作的好处以及坏处。

▲ 当你为《哈利·波特》这样一部知名的作品工作的时候，关于它的话题会引起很大的关注。以前有时候我谈到自己的工作的时候，人们对它毫不在意。而《哈利·波特》则完全是两回事。每个人都想知道更多关于它的信息。游戏与电影直接的关联也为我的工作增添乐趣：与电影制作人交流，等等。

较大的预算额也让我们能有机会尝试一些在其它工作中无法实现的事情，试验各种新的想法。

▲ 从不好的方面来讲，每个人都想知道你在做什么、你为什么这样做，并且给你各种各样的建议。要和其他人讨论你的观点、并且让他们懂得你的想法，几乎要花费和设计出这些想法同样多的时间。

此外，这是电影授权作品，因此你的工作有很多限制。电影已经为你的故事背景、角色设计风格等等提供了一个模板，你必须根据这个模板来进行你的工作。相对的，从事一个原创游戏的设计工作就要好得多。

凯文·克劳德（Kevin Cloud）

从当年的《暗杀希特勒》开始，凯文·克劳德就参加了id Software众多经典作品的开发。关于游戏的美工设计，他有很多宝贵的经验可以与我们分享。

▲ 对我来说，工作中最难做到的是遵循正确的意见和建议。每一个人都是不同的，都有各自的天赋以及不同的环境，因此每个人都要找到适合于他自己的道路。如果你想要确认自己走在正确的方向上，就要看看其他成功的美术家是如何做的。因此，我的第一条建议就是保持好学的态度，随时准备从其他人的成功经验或者失败教训中学到新的东西。

▲ 其次，想要在某个领域取得成功，你首先必须热爱它、可以从中得到乐趣。这听起来有些老调重弹，但确实是真理。游戏美术设计师必须喜爱电子游戏，乐于在团队中工作。我知道有很多游戏美工其实并不喜欢游戏，他们也从来不会从自己的工作中得到乐趣。相信我，如果你在工作中并不开心，你是不可能成功的。

▲ 学着去做一个“美术家”，而不仅仅是“电脑美术家”。我学习了一些艺术课程，而我一直希望自己能够学习得更多。对于我在学习使用新工具方面的天赋我觉得非常自豪，但我同时也必须学习更多的基础技能。如果今天我的技术还保持在85年我做第一份工作时的水平，我肯定会被解雇。单纯的“电脑美术家”的时代已经过去了，不管你通过什么途径——不管是自己阅读书籍还是去学校学习——学习基础艺术知识都是非常必要的。一定要永远记住这一点，才能让你的事业之路走得顺畅。

当你从学校中得到相当的知识，并且具有了一些实际工作经验之后，下一步就是要努力成为一个更好的艺术家：

▲ 在你的成长道路上要避免受到干扰，这是我反复得到的一条教训。尽管我从来没有停止过美工的工作，但是我常常会分心去做一些其它的事情，而经过一段时间之后，我的脑子就变得一片混乱了。我必须认清楚：我是一个美术家，这是我所乐于做的事情。在你的职业生涯中，将你的精力集中在成为一个更优秀的艺术家这件事情上面。寻找更多的艺术资源：书籍、优秀的网站，各种收藏，等等。在网络上和其他人进行探讨，不要羞于提问。与积极向上的人为伍，跟志同道合的人朝夕相处，专注于提高你的艺术修养，这样机会就会一直等待着你。



系列诞生日记！

MH杂记簿

Monster Hunter

LABORATORY

VOL.3



上期之中，我们介绍了《怪物猎人》系列的设计初衷，以及让网络成为《怪物猎人》的基础要素的过程。在“创造玩家们共通语言”的理念下，开发组成员们奠定了这个系列的内涵。在本期，我们将继续介绍系列首部作品开发中的一些细节。



迁本良三

1973年出生于日本大阪。1996年进入CAPCOM，作为设计师参与了数部街机作品的开发后，转入家用机软件的开发部门，后来担任了《怪物猎人P2》的制作人。目前正在进行《怪物猎人3》的开发工作。

怪物猎人的诞生（二）——从玩家们的角度思考问题

让玩家放手去玩

首先，藤冈等人针对动作游戏中被公认为最基本的“情报”部分进行制作。所谓的“情报”，指的是玩家控制角色的体力、耐久度以及对方怪物的体力等数据，这些数据是以数字或者“血槽”的方式表现出来的。很多游戏都将主角的素质以及他们对敌人和游戏环境的影响以数字的形式详细设定出来，但是《怪物猎人》的世界里除了主人公的体力和耐力之外，没有多少其它情报的显示。这种完全放开的设计，在藤冈看来，是为了“尽量使情报简单明了一些”。

直到最后，游戏中也没有设计怪物的体力槽。玩家只能在快打倒怪物的时候，根据动作判断它的残余体力。其实刚开始时，藤冈甚至连主角的体力都不想显示，只准备和怪物一样以动作表现体力多少。但考虑了平衡性后，制作组觉得这种设计会使玩家觉得过于困难，所以到最后，游戏中还是设定了玩家的体力槽。

“不表示怪物体力”的英明决断使《怪物猎人》这个游戏充满了别的游戏所不具备的紧张感。玩家不知道“怪物什么时候才能打倒”，直到最后的最后都沉浸在兴奋的感觉里。如果有了怪物的体力表示，那么很多人就会产生“差不多再砍3刀就完了吧”之类的想法，《怪物猎人》失去了这样的特色，今天也许就不会成为百万级的作品了。

还有一点，与《怪物猎人》分不开的要素“物品转让”，制作人在设计的时候也下了很大的工夫。在网络游戏中，“转让”是一项基本要素，对游戏自由度的提高有很大影响。即使是菜鸟玩家，如果从老手那里得到了好的武器与防具，在游戏序盘也可以轻松战胜敌人。这样，游戏的难度会大为下降。许多网络游戏都可以刷出同样的装备，如果道具转让制度过于泛滥，玩家不经过战斗就可以得到好东西，那打任务的动力就会急剧减少。加上PS2这样普及的游戏机上各种金手指类的改造工具横行，甚至不用“刷”就可以得到很好的装备和素材。这些问题让《怪物猎人》的制作者们头痛不已。为了保证游戏的秩序不被打乱，藤冈决定对游戏中道具转让的部分进行大刀阔斧的改造。玩家从怪物身上获得的珍贵道具、武器、防具等物品都不能转让，这成为《怪物猎人》的基本游戏规则。藤冈说：“虽然道具转让是网络游戏的基本要素，但是我们依旧主张自己想要的素材必须通过自己的手去获得。”

无论是谁，不管怎么打败怪物，自己挑战也好，与人合作也好，在打倒怪物之后都只有3次从怪物身上剥取道具的机会。每个人的机会都是一样的，取得珍贵道具的机会是随机的，加上道具转让的限制，这样就没有争夺道具或者不劳而获取得好装备的情况了。这种没有前例的设计使《怪物猎人》难度上升的同时，也赋予了这个游戏更多的魅力和公平性。

当时的“MH四天王”

我们上期已经提过，以藤冈为中心的《怪物猎人》制作团队中有四名核心成员。那么，开发初代《怪物猎人》时，藤冈以外的人当时都在做什么呢？

《2nd》的制作人迁本良三当时负责的是赛车游戏《Auto Modellesta》，这部游戏曾经以卡通渲染的视觉效果和对应网络功能的系统引起人们的关注。这款游戏是较早对应网络的作品，在其开发过程中，迁本获得了很多网络技术方面的经验。这些包括服务器管理、通信系统等方面的经验都运用到了后来的游戏制作中，其中就包括我们的《怪物猎人》系列。

当时，和迁本一起负责这个赛车游戏制作的人还有一濑泰范。在开发工作完成之后，一濑面临两个选择：制作《生化危机Out Break》或者《怪物猎人》。根据CAPCOM的安排，一濑准备和小林裕幸一起负责《生化危机Out Break》的制作。其实，藤冈当时曾经反复请求一濑加入《怪物猎人》的制作组，但一濑拒绝了藤冈的邀请。于是，在《生化危机Out Break》的策划工作中，一濑进一步积累了网络游戏的制作经验。直到制作《怪物猎人Portable》的时候，一濑才进入了《怪物猎人》团队，担任游戏导演的职务。

“四天王”的另外一人小岛慎太郎则在《怪物猎人》的初期策划阶段就参与了工作。他也曾经参加过《Auto Modellesta》的制作，负责网络部分。在《怪物猎人》中，他主要负责怪物制作。另外，小岛还担任游戏官网主页的企划，为游戏的宣传立下了功劳。

一定要相信自己

《怪物猎人》开发的历史，就是一个不断修正试验错误的历史。为了使动作游戏在网络环境下以更好的效果运行，制作人员以导演藤冈要为中心，每天反复对游戏试运行中存在的错误进行修正。他们的制作目标，就是“打破条条框框”。PC网络游戏中产生的一些不成文规矩（比如说道具的自由交换）在开发中被怀疑并否定，在藤冈看来，制作《怪物猎人》的时候，需要的是真正适合这个游戏的要素。对扎根在玩家心目中的网络游戏规则进行筛选，把其中适合与不适合的部分分别挑选出来，对不适合的部分进行修改，给玩家带来更高级的游戏体验，这就是他们的工作。藤冈做出的不能交换珍贵道具与装备的决定使小岛慎太郎都惊叹不已。因此，《怪物猎人》也成了网络游戏中不能随便交换道具的一个特例。

工作人员以这种设定作为基础，对妨碍自己制作目标的东西进行排除，这个过程中也出现过许多无奈。比方说，在4人联合攻击大怪物的时候，大家的同步率是一致的，但在打小怪物的时候却不一致，有时会出现同一个画面的人在挥刀空砍的情况，或者当别人的怪物被打死的时候，你面前的怪物却还活着。其实，这种设计也是开发人员在主机硬件机能限制下出于不得已而做出的决定。

“如果对每个小型怪物的同步率进行调节，那么在通信时必然会影响到飞龙这样的大怪物的攻击同步率，大怪物与玩家的动作都会造成延迟……这个时候我们就想，‘这个游戏究竟是哪个地方更加吸引人呢？’想来想去还是和大怪物作战时的场景更加激动人心。所以，小型怪物的同步率最后还是让位给了和主角同等地位的大怪物。我们把能够利用的资源都集中在大怪物与主角的动作上，小怪物就只好放弃了。对我们来说，这也是一个令人心疼的决定。”小岛这样回忆道。（未完待续）

Check! MHP2装备图鉴

超新星（グレートノヴァ）

攻击力	特殊效果	锋利度槽	会心率	镶嵌孔
936	雷300		0%	○○—

●**推荐生产方法：**

クリスタルロック → クリスタルノヴァ → グレートノヴァ（素材：ライトクリスタル×5、铁矿石×25、冰结晶×17、セッチャクロアリ×10、虹色矿石×2、ノヴァクリスタル×3、岩龙の坚壳×8、电击袋×5。总费用：56250z）



超新星（グレートノヴァ）俗称“宝石锤”，是系列中著名的传统兵器之一。这把锤在《怪物猎人P》及《怪物猎人P2》中都属于性价比高的武器，特别是在《怪物猎人P2》中，由于“电击袋”获得难度变低，超新星可以在到达上位后迅速生产出来。雷属性的大锤在对蟹类猎物时能发挥绝大威力，积攒金钱时非常好用。同时，雷属性武器还可以在对轰龙等战斗中有效发挥实力。超新星的物理攻击力、锋利度和镶嵌孔数量都很优秀，一直用到游戏终盘都不成问题。


国内第一本PSP专门志
中国销量最高的主机 需要内容最权威实用的专门志
超值定价
14.8元
爱PSP
PSP最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器全收录！双光盘超大容量收录！
PlayStation Portable
附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载
iPSP
超值价14.8元
Vol. 3
特别报道
非官方游戏的魅力
PSP同人游戏26连发！
2DVD
焦点新作分析
世嘉拉力 Revo
FIFA 08
NBA LIVE 08
总力特辑 亚洲最大人气游戏的过去与未来
怪物猎人的魅力
光盘与杂志完美结合
所有您需要的都收录在附带光盘中
双DVD
光盘附带
海量内容
及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究
10月超大作攻略报道一网打尽。
最新主机硬件破解方法彻底公开，超详细分解。
更多专题，更多评析，超充实内容打造最权威报道平台。
双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一册完满收录。
一册在手
游戏全有
全国
热卖中

龙哥热线

十一之后接连两次大降温，街头行人都已经裹得很厚实，“金秋十月”这个词，肯定不是北京人发明的。

终于不再吃面改吃白饭加咸菜的龙哥

龙哥近来还好吗？本人想向龙哥提几个问题：1、请问现在哪里还有《生化十周年》和《鬼武者 幻魔戏本》这两本书邮购？有的话请告知邮购地址和邮编。2、请问PSP-2000型大约多少RMB？有豪华版吗？3、请问《奥特曼格斗进化3》爱迪的两个关卡如何打出？虽然这些问题都是小意思，希望您能解答，就这么多。（广东中山 阮富权）

1、你可以打电话给我们的邮购部咨询一下这两本书是否还有存货，邮购部的电话是010－64472177。2、PSP－2000的价格，单机大约是1300左右，豪华版的价格大约是1650（2G记忆棒），具体价格视各地不同略有浮动。3、想要打出爱迪的两个关卡，就必须先能使用爱迪，具体条件如下：打出左菲（按初代、赛文、杰克、艾斯、泰罗的顺序先后将上述角色通关一次）→打出阿古茹（用盖亚V2模式在闯关模式里击败阿古茹,V2需通10大据点一次才能习得）→打出阿斯特拉（雷欧需通10大据点一次才能习得双人光线，在闯关模式里每次用双人光线打败对手）→打出杰斯提斯（高斯对杰斯提斯那一关第1阶段高斯打败杰斯提斯过关后出现）→故事模式所有已出现的关卡都在A等级或以上所有奥特曼（包括隐藏）都通关一遍闯关模式和世界10大据点同时侵略，出现爱迪。

万知万全的龙哥：因为时间紧，所以我就不再多说些什么了。1、GBA版《FFTA》全人物的技能，如龙骑士的跳跃攻击是通过战斗升级的方法获得，还是别的方法呀？2、小的想收购一盘正版的《FF7》，BOSS说要129一张八成新的，龙哥看这个价格是否合适？3.在《FF4A》通关后，想用其他角色打最终boss，但不知道在什么地方换人，所以想请龙哥告诉我在什么地方更换队中的角色。最后祝龙哥万事如意，心想事成。（北京 赵文磊）



←FF4就是在这里进行队员的更换和重新编成的。

1、全人物的技能……这个太庞大了，抱歉。龙骑士的跳跃攻击“ジャンプ”是固有特技，不过需要注意要想使用这一特技就必须装备枪系武器，如果装备的是阔剑系的武器的话则无法使用这项特技。2、贵了。3、更换队员的地方在米西迪亚村，就是你乘坐最后的大飞船从月球飞回来后的那个村子，进村后顺着最中间的路往里走，在祈愿之塔的顶部你会看到目前没有被编入作战队伍的角色们，与你想要编入队伍的角色对话即可进行人员编成。

龙哥：展信哈密瓜，不笑是傻瓜。每次写信你都不回，伤心啊……这次我一次性给你五份，都是很大众化的问题，看在我如此虔诚的份上，一定要登哦。1、《战国无双2》中偷取稀有技能的精确条件到底是什么？烦你说得具体些，网上众说纷纭，有时连打十几遍也拿不到一个，我可是在游戏室玩的，一小时4块大洋……2、《战国无双2》中除了拼无双之外，有什么方法能使锷迫的出现几率高一些？那些杀阵攻击华丽，视觉效果很爽的。3、《战国无双2》中有几次偷技能时，本来连1级的也没有，但打死一个带2级技能的武将时，却直接偷到了2级技能，这是BUG吗？4、《战国无双2》中怎样才能使护卫兵快速升至99999？他升的好慢啊。5、《红忍》中死蝶那章的佛堂怎么才能过去？我照《电软》的攻略打了累计有十几个小时，根本过不去，麻烦龙哥给一条精确的路线。我在此处卡了两年了。6、PS2硬盘机可以用金手指吗？请详细解。7、PS2记忆卡中的存档怎样才能转移到U盘中？需要什么软件？请龙哥说一下详细过程。就这么多了，求你千万要答啊。最后祝亲爱的的龙哥身体健康，万事如意！（内蒙古 张凯）

果然是五张，我还以为出现幻觉了呢。1、稀有技能偷盗系统是2中新增的系统，敌方武将所持技能在武将情报里可以看见，如果满足一定条件击倒对方，就可以习得该技能，但前提条件是必须已经学会该技能的上一级，例如要偷得虎乱2必须已经学会虎乱1。要注意的是，易和普通难度下武将持有的技能是一样的，难难度下有所改变，会增加许多高级技能。2、只能互拼无双时才会出现。3、奇怪，从设定上来讲应该不会出现这种情况的啊？4、我倒没觉得升得很慢，反正主要还是靠自己打，有时候感觉一不小心护卫兵就已经升满了……5、进入“佛堂”后，先利用走壁到达对面，在前面崩坏处落下，再用走壁到达对面的平台，在竹竿上跳跃到对面后利用反弹和钩索上到高处，远处的平台可用钩索荡过去，再落到低处的平台。在平台的边缘使用钩索，落到下边的房梁上，跳到右手边的平台上，继续往前方的房梁跳。接着在空中突出的柱子处连用三次钩索，前方平台的中间部分是坏的，不要停留太久，按箭头的方向跳到前方的平台上，再跳到右手边的竹竿上。接着跳竹竿，一直前进到平台处。按箭头方向靠墙走到前面的平台，再之前的平台是坏的，一口气跑过去，跳到右手边的房梁上。最后跳到大佛的手心里，扳动机关，大佛身后会出现密道。6、可以，和普通机子一样，把金手指盘搁进去即可。7、软件“X-Port”，用来在PS2上识别USB设备；“MAX DRIVE”，可以管理记忆卡中的记录。具体步骤如下：将记忆卡插好，U盘插到PS2的USB插槽上，刻有专门软件的盘放入PS2盘舱。等待进入界面后选择“MAX MEMORY”，这时屏幕会变黑，等一会后再次进入读盘画面；现在进入MAX MEMORY HOME界面，选择第一个MY devices后能看见你的记忆卡和U盘，选择记忆卡后就能看见你记忆卡里的游戏存档，再选择需要拷贝的文件后执行相应的操作即可。注意“CRUSH”是压缩成.MAX文件，“UNCRUSH”是解压缩，因为这个软件是把记忆卡文件压缩成.MAX文件然后拷贝到U盘里,所以很小，如果你从U盘里直接拷贝这个文件PS2是无法认到的，必须用“UNCRUSH”解压到记忆卡里才行。

龙哥，1、最近看了《合金装备4》的游戏演示后，我又把《合金装备3》拿出来玩了一次，但是一直没有拿到隐身衣，网上有的说全程不被发现就可以了，可是我有EUROPEAN EXTREME的难度（就是一被发现就GAME OVER）打穿也没有隐身衣。2、《真三国无双4》我已经把所有武将的武器和道具打完了，可是玄武甲和仙丹只加19，请问加20的在哪得到啊！（重庆 杨赞）

1、MGS3中获得隐形迷彩的方法有两种：收集64只青蛙，或是全程没有引起警报。注意没有引起警报和不被发现是两码事，引起警报是指进入红色ALERT警戒状态，即便引起警报也未必会被发现。2、刷20级的道具是比较考验人品的事情，不过有人经过研究发现刷20级的道具和时间点有关，具体“原理”如下：在某个固定的时间出来的护卫都是确定好了的，其实献品也是有同样的效果，以下为具体对应时间：01:39:54，无双20；01:40:03，移动20；01:40:41，体力20；11:40:00，蓄力20；11:39:53，弓术20；11:40:56，骑术20；20:00:09，防御20；08:00:04，运20；07:22:56，攻击20；07:49:40，无增20。在以上时间点进入游戏，带上有献品的护卫，直通困难5星，出

来的道具就必然是20级道具了。需要注意，时间点只决定了道具的种类，数值则是由关卡的难度来决定的，而且以4为一个级别，如果你在入门难度的关羽千里行里打出了一个8级的道具，那么在普通难度下就会变成12级的，困难跟修罗就是16级的，而到了5星修罗或困难的关卡就是20级的了，入门难度最高能打出的道具也就是8级的。

龙哥好！我是一名XBOX360玩家，上次看到热线中刊登了主机象限灯的不同组合情况与可能出现的问题，还有对应解决办法的说明，感觉这个东西很好，收藏下来备用了。这里还想请龙哥帮帮忙，看看能不能登一些与360电源相关的可能问题以及对应的解决办法，因为听说好像这方面也是比较有可能出问题的地方。谢谢龙哥了！（河北石家庄 赵亮）



↑与内置电源的XBOX不同，360的大个电源适配器是外置的。

1、外置电源适配器的信号灯为红色灯号，原因是电源适配器出现故障，解决办法为：暂时解除电源适配器与主机和电源插座的连接30秒，然后重新连接；不行的话可能是电源适配器过热，需要冷却数小时，确保通风顺畅；如果仍然不行就只能将电源适配器送去维修了。2、外置电源适配器的信号灯不亮，原因是电源适配器插头没有插到电源插座上，如果插上后仍然不亮，电源有故障。解决办法为：先确保电源适配器插头已插入电源插座以及插座开关是打开的，或者插到另外的插座试试；暂时断开电源适配器与主机和电源插座的连接30秒再重新连接；将电源适配器冷却数小时，确保通风顺畅，再重新连接试试，如果还不行就只能送修。3、外置电源适配器的信号灯为橙色灯号，原因为如果主机关闭、或者电源适配器电源线从主机拔出或者没有插紧而出现橙色灯号，表示电源适配器处于待机状态；如果主机没有关闭而出现橙色灯号，主机可能有故障。解决办法：将电源适配器电源线从主机拔出，重新连接，确认听到完全插紧的弹片声响。由于360的电源适配器内有多重保护装置确保主机和电源适配器的安全，如果电源适配器出现电流过载、电压过载或者过热，会自动关闭停止供电，信号灯的灯号则会从绿色转为橙色然后红色甚至熄灭，绿色灯号表示处于正常供电状态。4、XBOX360自动关机，原因有几种可能：用户设置了自动关机功能、主机过热、外置电源适配器出现故障。解决办法：关闭或者调整自动关机的设置；如果是两个象限红灯闪烁，主机可能过热，需要冷却数小时；如果没有灯号，检查外置电源适配器的连接；如果是第一次出现故障而且没有设置自动关机，则关闭主机10分钟以上再重试。还不行的话就只能送修了。

龙哥：1、小弟有个麻烦，请帮忙解决一下，《龙如2》ポストクラブ，有没有那些回答的答案。2、我最近在玩《生化危机4》时，发现开始画面，出现一把激光枪，我打通几遍都没有呀！是怎么回事？3、还有在《合金装备3》的隐身衣，我在没有被敌人发现一次玩过的，怎么没有呀！（重庆 周孝东）

1、这个答案太多了，无法在热线中刊登，请来信告知你的e-mail地址，龙哥单独给你发过去。2、激光枪是PS2版BH4中新增的武器，具体入手条件是在EXPERT难度下通关一遍，然后读取通关记录重新游戏，开始时就可以在商人处免费得到，EXPERT难度要用NORMAL难度通关一遍后才会出现。这把激光枪名为“P.R.L. 412”，大小是3X7，是能自我充电的电子激光枪，能够进行五段的储电，如果能够做到最大出力发射的话，游戏中的所有怪物，包括最终BOSS也是一击必杀，即便没有达到最大出力，也有闪光弹效果，注意其储电比较耗时，攻击范围十分狭窄，这是它的缺点。3、这个问题正好本期热线回答另外一个朋友时有解答，你可以参考。

龙哥你好：本人又在给你写信向您这位大师提问了，希望你能回答！1、《兽王记》我来到AREA10的一道水池被堵住了，过不了，AREA13和其他地方需要其他兽人的才能过，怎么办啊？2、《终极蜘蛛侠》本人只打败了毒液（开头那个），银行抢匪、狼人、神奇四侠的火焰人和犀牛人之后就没下文了，全是跑步图标和拳头图标的任务，怎么找其他BOSS来扁呢？3、《战国BASARA2》有三种难度吗？4、上次说的电软06年第6、17期我没找到，龙哥那里还有库存吗？5、真354猛将传中立志模式如何获得全服装，就这样，先谢了。（广东中山 阮富权）

1、AREA10一路走到底会发现有一群怪鱼在传送带上喷水，变身成雪猩猩用冰块砸死它们，旁边的传送带需要龙人的电击才能启动。然后到ARE10水里打电鳗，打电鳗的路在那个堵路的肉块下方，游下去就会见到BOSS了。AREA13的问题你按照正常顺序打下去自然能学会新的变身。2、应该不会的，你再找找地图上有没有红色的事件点，每次都得完成一定数量的这类任务（维护城市治安）后才能触发新的剧情。3、对，一共是三个难度：普通、困难、究极。4、我这……只有工作用的书了，你打电话给邮购部问问还有没有那几期杂志的库存吧。5、以下是男女自制角色的全服装入手方法：

布服/布衣	初期装备
轻铠/轻装衣	STAGE2结束入手，
武斗服/武斗衣	STAGE2结束入手，不要学情报
重铠/重装衣	STAGE5结束入手，不要学计谋和情报，要学基础格斗和通率
军师战袍/舞踏衣	STAGE5结束入手，不要学计谋，要学情报
道士服/女官衣	STAGE5结束入手，计谋和情报都要学
皮戒衣/南方衣	任一场皆有机会，贡献为BAD就有机会出现
大将军铠/姬将铠	STAGE5/7结束入手，不要学计谋和情报，要学基础格斗和通率
宰相服/祭礼姬衣	STAGE5/7结束入手，要学计谋和情报
鬼神铠/妖姬衣	任一场皆有机会，武评、智评、贡献皆为GOOD/叛变到过三国当兵即可。

龙哥：你好！此次写信有几个关于新版PSP的问题，望阁下解答！谢了！1、一条4G记忆棒能下载几本漫画？（按单行本的柯南页数来计算）2、PSP上的下载游戏和模拟器具体从哪个网站上下载？3、新版PSP内存升至64MB，具体对游戏的处理有何好处？4、用从PSP随身拍拍出来的照片能打印出来吗？5、新版PSP线控耳机是否和老版的一样？屏幕有没有进化过？6、现在买个PSP的光头留着以后备用，这个想法可行吗？7、市面上还有全新的北通神鹰PS2手柄卖吗？具体多少钱？8、市面上有种盗版D9 DVD影碟，这种影碟可否在PC上转换成MP4的格式拷贝到PSP上？（浙江 伊达政宇）

1、抱歉，龙哥没有下载漫画看的习惯，更不知道单行本的柯南一本多大容量，你那要是方便上网的话，自己下一本看看多大，再拿4G去除一下即可。2、现在有很多网站都提供PSP游戏下载，搜索一下即可。3、说实话，这提升的32MB内存对“游戏处理”没有什么好处，用只有32MB的老版PSP一样也能对应以后的PSP游戏，应该不会出现对应不了这种自己抽自己耳光的事情。同时，老版PSP除了那32MB的内存之外，还有独立的显存，而在新版PSP中为了节省体积和成本，实际上已经把原本独立的显存并入到这64MB中去了。另外，我们都知道，新版PSP支持输出到TV上（这应该是一大“卖点”了），但是这就带来了一个问题：PSP要接电视，虽然它自带的液晶屏用的是数字信号，不需要转换，但是电视AV用的却是模拟信号，将它们进行连接的话，就意味着需要把数字信号转成模拟信号，这个过程肯定需要不小的内存的，起码得32M来进行图像缓冲，不然帧数将少得可怜，这部分内存肯定不能用原来的32MB，所以新版机器增加的32MB内存，PSP总不能用它本身的32MB吧，那怎么办呢？只能加32MB内存，所以这新增的32MB主要是用来做动态分配，视具体情况进行分配。最后再补充一句：不论是用老版PSP还是新版上网，仍然会提示内存不足，可见新增的32MB内存并没有被用到这上面来。4、可以。5、不一样，屏幕没有进化，不过按键手感确实有明显提升。6、没必要，完全没必要。7、这个就不大清楚了，估计还是能找到的，只不过比较少了。8、D9、D5只是光盘本身的存储技术和容量大小的区别，里面存储的媒体本身没有区别。

THE START OR THE END?

科普园地

3.71M33——终点or新起点？

Dark_AleX的马甲事件再次证明了这位著名黑客的幽默与调皮，也让人感到惊喜和遗憾。惊喜的是PSP破解之神原来从未离开，遗憾的是原来仍然没有人能够达到他的高度。



让我们来看看今天的主角——3.71M33。既然叫3.71M33，那么当然就拥有官方3.71系统的所有功能，包括可以给PSP操作界面设置自制的主题、一边听音乐一边看图、视频分段播放和连续播放等新功能。3.71M33在老版的PSP100X主机或者新版PSP200X主机上都可以安装。因为PSP200X型号主机目前还不支持1.5核心，由于为了统一在PSP100X和PSP200X主机上的安装方式，这次3.71M33使用了3.xx版的IPL，抛弃了1.5核心，因此在安装后就无法运行1.5版的自制软件，但是Dark_AleX之后发布了针对PSP100X主机的1.5核心补丁，使安装了3.71M33的PSP100X主机又可以再次运行1.5版自制软件（该补丁不支持PSP200X主机，PSP200X主机仍然只能运行3.xx版自制软件和能在HEN上运行的1.0版自制软件）。另外，3.71M33还解禁了新版PSP主机上所增加的内存，当运行自制软件的时候就会关闭PSP200X的UMD缓存功能，使自制软件可以有更多可使用的内存。因为HOME键在3.71系统中的作用比较重要，为了防止冲突，在3.71M33中调出VSH菜单的快捷键不再是之前的HOME键而是SELECT键了。

制作NAND数据备份

需要注意的是，因为SONY在3.71系统中做了很多手脚，导致对主机FLASH的操作变得比以往要危险的多，任何不当的操作都有可能导致主机FLASH0或者FLASH1分区格式的损坏，或者是IDStorage的错误（特别是部分降级的机器，部分硬降和软降的PSP主机IDStorage本来就有问题，安装3.71M33可能导致IDStorage修改错误而变砖），一旦FLASH0或者FLASH1分区格式损坏，潘多拉电池将因为无法格式化FLASH分区而无法进行修复，刷写非本机的NAND备份则会导致本机的IDStorage丢失（可能出现UMD无法读取、MAC地址为空等问题），特别是PSP200X主机对IDStorage进行了加密，目前还没有办法重建原机的IDStorage。

因此，在刷写3.71M33之前，一定要先做一个本机的NAND完整备份，在这个备份中包含了IDStorage、IPL、FLASH0、FLASH1等主机FLASH中的所有信息，有了这个备份，我们就可以放心大胆地随便刷机，如果出现问题只需要用潘多拉电池和Despertar Cementario软件的物理修复功能把本机的NAND备份刷回去



↑用Open Nand Dumper备份NAND信息。

就可修复到和备份时一模一样（不可以使用其他主机的备份）。制作本机的NAND备份可以使用潘多拉电池和Despertar Cementario软件（详细方法见后文），如果觉得制作一个潘多拉电池麻烦的话也可以使用Open Nand Dumper软件，建议使用3.xx版本，可以同时在新版和老版PSP主机上使用。

备份的方法很简单，只需要把Open Nand Dumper 3.xx软件的压缩包解压以后得到的ond_3xx文件夹拷贝到PSP主机高版本核心的文件夹（例如拷贝到/PSP/GAME352/目录，如果拷贝到/PSP/GAME/目录的话，则要确保恢复模式中的Game folder homebrew一项设置为3.xx核心），然后在PSP主机上运行即可。Dumper软件会在记忆棒的根目录生成nand-dump.bin备份文件，如果是老版PSP主机的备份，这个文件的大小是33M，而新版PSP主机的备份则是66M，在备份之前要确保记忆棒上有足够的空闲空间。备份完成后，建议把这个文件拷贝到电脑上妥善保存，以便以后PSP主机出现问题时进行恢复。

建议在安装完3.71M33以后尽量不要使用恢复模式中和VSH菜单中的通过USB修改flash0、flash1分区的功能，以免flash分区损坏。

安装3.71M33

因为抛弃了1.5核心，这次3.71M33的安装方法和以前有很大的不同。

1、要在老版PSP主机上安装3.71M33，首先需要把PSP的系统升级到3.52M33-3或者3.52M33-4，其他M33或者OE版本无法安装。在安装好3.52M33-3或者3.52M33-4后，还需要到恢复模式（按住R键开机）中，将Game folder homebrew一项设置为3.52（为了让/PSP/GAME/目录下的自制软件用3.xx核心运行）。而要在新版PSP200X主机上安装3.71M33，则需要先将PSP升级至3.60M33。以下的步骤则没有区别。

2、下载3.71M33刷机软件371_m33.rar并解压，还需要下载SONY官方的3.71升级文件，因为这次3.71M33是个纯3.xx自制固件，因此就不需要1.5版的升级文件了。

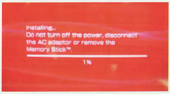
3、用USB线连接电脑和PSP主机，将之前解压得到的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。然后把SONY官方的3.71升级文件改名为371.PBP，拷贝到UPDATE文件夹中。

4、到PSP的系统界面去运行PSP？Update ver 3.71。刷机程序需要PSP主机的电池有78%以上的电量才能继续，这次无法使用L+三角键强制刷写。

5、这时如果你的PSP主机的IDStorage有问题（主要是硬降的部分老版本PSP主机），程序会提示你进行修复。按X修复即可。部分硬降的主机会出现"Error 0x00000060 Checking IDstorage Degeneration"的错误提示而无法安装，可以尝试用KeyCleaner、IdStorageManager一类的IDStorage修复软件进行修复。当然是在之前做了NAND备份的前提下。

6、按X键，稍等一会就会进入……SONY官方的升级步骤？原来这次升级3.71M33的方式和升级官方3.71一样，不同的地方只是增加了一些非官方的模块而已（部分硬降机可能会提示系统环境不正确无法升级，同样是IDStorage的问题）。

7、按照升级官方系统的步骤一步一步



↑标准的官方升级过程。

确认下来，然后程序会开始升级PSP系统，等进度条达到100%以后就刷写完成。这时升级程序会让你按O键（美版主机则是X键）重启PSP，照做即可（不要手动关闭PSP，否则可能会刷写失败）。

8、重启以后就是3.71M33了，开始享受3.71中增加的新功能吧。

PSP的自制主题只要把下载的ptf文件拷贝到记忆棒的/PSP/THEME/文件夹中，然后到PSP主机上的主题设定中选择即可。SONY还发布了一款制作主题的软件，网上有很多玩家制作了各种主题，有些相当精美。



↑玩家自制的精美主题。

安装1.5核心补丁

在老版PSP上安装了3.71M33之后，因为3.71M33不带有1.5核心（或者说1.5核心不再是自制固件必需的部分），因此还无法直接运行1.5版自制软件。不过Dark_AleX在发布3.71M33的时候就公布将为3.71M33开发1.5核心的补丁，Dark_AleX从没有食言过，几天后就发布了3.71M33的1.5核心补丁，现在的最新版本是V2。在安装了1.5核心补丁后，3.71M33又可以直接运行1.5版自制软件了。尽管已经有很多自制软件转向了3.xx核心版本的开发，但是仍然有很多老的自制软件不会再推出3.xx版本，因此只有拥有1.5核心能向下兼容1.5自制软件的自制固件才是完整的自制固件。

不过这个补丁只限于给老版PSP主机使用，因为新版PSP目前暂时还不支持1.5核心。老版PSP的NAND容量只有33M，由于空间的限制，在安装1.5核心以后将会去掉Location Free Player功能和韩文字体，还好对大多数国内玩家来说这两个功能有没有都一样。安装1.5核心V2版的时候，之前是否已经安装过V1版的1.5核心无所谓，PSP系统是3.71M33还是3.71M33-2也没有关系。

1.5核心的安装方法：

1、下载1.5核心安装程序包150kernel_addon2.rar并解压，把解压得到的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。

2、把SONY官方的1.5版升级文件改名为150.PBP，拷贝到记忆棒的根目录。

3、到PSP系统界面运行这个安装程序，程序运行后按X键确认，这时安装程序就会向PSP主机的FLASH0中拷贝一些1.5版核心的模块。

4、安装完成后PSP主机会自动重启，这时就又可以运行1.5版自制软件了。



←1.5核心补丁。

升级3.71M33-2

3.71M33-2是PSP自制固件目前的最新版本，不但修正了3.71M33中的几个BUG，还增加了只要连接USB线就可以充电的功能（只针对PSP200X主机，可以在恢复模式中开启，而官方3.71系统中只有当打开USB连接的时候才可以充电），并且在打开PSP软键盘的时候，按SELECT键不会打开VSH菜单，防止和切换输入字符的功能冲突。

如果之前已经安装了1.5核心补丁，那么在安装之前要确保恢复模式中的Game folder homebrew一项设置为3.71。

1、下载3.71M33-2升级文件m33update2.rar并解压缩，将解压得到的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。



←升级3.71M33-2。

2、到PSP的系统界面去运行升级程序3.71 M33-2，程序运行后按X键确认，很快就升级完毕。PSP重启以后自制固件的版本就已经是3.71 M33-2了。

通用修复软件 Despertar Cementario

大家看了上期对潘多拉电池的介绍，对用潘多拉电池来修复PSP砖头主机和破解新版PSP应该已经有一定了解了，而现在要介绍的这个Despertar Cementario也是用来和潘多拉电池搭配使用的修复软件。不过原来的潘多拉软件只能用于修复老版PSP主机，而Despertar Cementario则是老版新版PSP通吃。

咦？不是说3.71M33吗，怎么说起修复软件来了。Despertar Cementario其实和自制固件有非常深的联系。首先，Despertar Cementario不但能用于修复PSP主机，也可以用于从任何一个版本的固件直接升级到3.71M33-2，由于3.71M33需要PSP的系统是3.52M33-3、3.52M33-4或者3.60M33才能进行安装，如果低于这几个版本，那么就可以用Despertar Cementario直接升级至3.71M33-2，减少了一些步骤；其次，如前所述在安装3.71M33之前一定要制作NAND的备份，如果PSP主机是1.5系统或者OE/M33自制固件，固然可以使用Open Nand Dumper软件来备份，但是如果是还没有经过破解的新版PSP，就只能用潘多拉电池来做备份了；再次，如果PSP因操作不当导致FLASH损坏，那么就需要使用Despertar Cementario把之前做的NAND备份刷回PSP主机，这里之所以使用Despertar Cementario来刷而不是使用以前的潘多拉软件，是因为Despertar Cementario的恢复是物理恢复，能比潘多拉软件的逻辑恢复修复更多问题（例如分区损坏）。

Despertar Cementario目前最新版本是v3，值得一提的是，Despertar Cementario v3相对于以前的v1、v2版本，能在新版PSP主机上显示出软件界面了（界面是运行在1.50/3.40混合核心下）。显示问题是新版PSP无法运行1.5自制软件的最大问题，现在这个问题解决了，意味着可能过段时间新版PSP主机也将能运行1.5版自制软件。

Despertar Cementario的安装方法：

1、首先要制作潘多拉电池和潘多拉记忆棒，方法可以参考上一期的电软。

2、用USB线连接电脑和PSP主机，下载Despertar Cementario v3程序压缩包despertar_cementerio3.rar并解压，把解压后的despertar_cementerio文件夹拷贝到记忆棒的PSP/GAME/目录下。

3、把SONY官方的1.50版、3.40版、3.71版升级文件分别改名为150.PBP、340.PBP和371.PBP，然后拷贝到记忆棒根目录。其中150.PBP、340.PBP是用于生成运行Despertar Cementario v3所需的1.50/3.40混合核心环境，而371.PBP则是用于刷写3.71或者3.71M33。

4、把PSP主机的恢复模式中的Game folder homebrew一项设置为3.xx版，确保Despertar Cementario v3的安装程序是运行在高版本核心下。

5、然后在PSP上运行Despertar del Cementerio，这时程序会用150.PBP和340.PBP生成运行Despertar Cementario v3所需的1.50/3.40混合核心环境。

6、完成以后就可以删除记忆棒上的150.PBP和340.PBP 文件了，3.71.PBP文件则保留。同时记忆棒上应该还有个msipl.bin文件，这个文件在之前制作潘多拉记忆棒的时候应该已经写到记忆棒上了，如果没有的话就用潘多拉软件中的msinst程序把它写到记忆棒上。

7、这时通用修复软件Despertar Cementario就安装完成。

Despertar Cementario的使用方法：

1、把安装了Despertar Cementario的记忆棒插到要修复或者要安装3.71M33的PSP主机中，然后把潘多拉电池也装到PSP主机上。

2、PSP主机会自动开机，并显示出对应的程序界面。

3、这时按X键是安装3.71M33-2；按O键就会安装SONY官方版3.71系统；按口键就是用于制作NAND备份，会在记忆棒根目录下生成nand-dump.bin文件；而按L+R+HOME+start组合键则是把记忆棒根目录下的nand-dump.bin备份文件刷回PSP主机（当X键和O键的功能无法修复PSP主机时再使用这个最后的手段）。

因此如要给一台没有破解过的新版PSP主机刷写3.71M33-2，就可以先使用口键的功能备份NAND，然后再使用X键的功能安装3.71M33-2，比先用潘多拉电池安装3.60M33再升级至3.71M33-2要方便不少。有了Despertar Cementario和潘多拉电池，以及自己主机的NAND备份，那么就可以确保PSP主机万无一失！随便怎么折腾吧^^！

自制软件和插件的支持

每次新自制固件的推出，都有可能引发自制软件和插件的更新热潮。这次由于SONY在3.71核心中做了很多修改，导致很多以前可以在M33系统上使用的插件和自制软件（例如截图插件和iR Shell 3.6），到了3.71M33却无法运行，需要重写代码再编译，这引发了大量自制软件和插件的更新。同时，因为有一段时间老版PSP主机的1.5核心补丁还没有发布，老版PSP也只能运行3.xx版自制软件，也导致了很多1.5版自制软件转向3.xx核心平台的开发。网上也开展了广泛的讨论是否应该完全抛弃1.5核心，终结1.5时代，让所有自制软件都移植到3.xx核心，使3.71成为继1.5之后的又一个“黄金系统”。直到Dark_AleX发布了1.5核心补丁，让老版PSP也兼容了“过时”的1.5版自制软件，才以皆大欢喜的局面收场。

在这期间有很多实用的插件都推出了兼容3.71M33的版本，例如截图插件、金手指插件等，下面则让我们来看看有哪些值得关注的自制软件新版本：

最强自制软件之一的iR Shell也发布了支持3.71的版本iR Shell 3.7。这个版本不但支持了3.71M33，还增加了很多有意思的功能。例如内置了remotejoy功能，可以将PSP的画面输出到电脑屏幕上；使用PC键盘或摇杆双打PSP的PS模拟器（暂时还不支持两台PSP无线联机双打PS模拟器，这一功能还在开发中）；支持了M33系统的UMD VIDEO ISO播放功能，可以从iR Shell直接播放任意版本的UMD VIDEO ISO，不再像以前那样只能支持1.5版UMD VIDEO ISO（如果搭配USBHostFS和NETHostFS功能，就可以直接播放电脑上的ISO）。



↑iR Shell 3.7。

日本最好的PSP街机模拟器作者NJ似乎在3.71M33发布后再次燃起了更新的欲望，他的CPS1模拟器CPS1PSP、CPS2模拟器CPS2PSP、NEOGEO模拟器MVSPSP、NEOGEOCD模拟器NCDZPSP都接连更新了几个新版本，不但支持了3.71M33，而且其中的PSP Slim版专门针对新版PSP进行了优化改良，因为3.71M33解禁了新版PSP主机所增加的内存，我们可以发现CPS2PSP和MVSPSP在新版PSP上运行时，大部分游戏都不再需要转换ROM，可以直接使用原版ROM了。

非官方GBA模拟器UnOfficial gpSP kai发布了3.2版，3.2版支持了3.71M33自制固件，在老版和新版PSP主机上都可以运行，也支持了新版PSP增加的内存（32M的游戏也可以ZIP压缩）。而在目前的最新测试版test5版中，使用了由Dark_AleX发布的全屏电视输出代码，当在新版PSP主机上运行时，可以用视频线将模拟器的游戏画面输出到电视上，并且是全屏幕显示。

可以看出最近很多自制软件都对新版PSP进行了改良，以3.71M33为起点，不论是内存还是视频输出方面，新版PSP使用自制软件的优势都逐渐明显了起来。

在发布3.71M33的同时，Dark_AleX宣布将在发布1.5核心补丁以及对应新版PSP主机的潘多拉软件以后就停止开发工作。不知道Dark_AleX这次还会回归吗，又或者像M33那样再次换个马甲继续活跃下去？3.71M33会不会是自制固件的终点，失去了自制固件这个破解的基石，PSP的破解和自制软件的开发又会走向何方？也许我们只需要知道，PSP仍将会变得越来越好玩，就足够了。　□文/HK$



再次来到伊瓦利斯的世界中，在魔法书的指引下一步步前行。

2003年2月发售的GBA版《FFTA》已经是4年前的事情了，当年带给我们很多乐趣的FFTA与GBA时代已经一去不返。新一代FFTA终于登陆NDS掌机，令FF迷们惊喜不已，这就是《FFTA2——封穴的魔法书》。本作依然是S・RPG的类型游戏，讲述的还是"伊瓦利斯"世界里发生的故事，本作中出现的种族达到了7个，不同种族拥有各不相同的职业，职业的累计总数超过了60种之多。与前作相比，支线的任务大大增加，达到了数百个。另外，还加入了"工会技能（**クランスキル**）"等新系统，使游戏变得更加有趣。FF其他系列中的人物瓦恩、潘妮罗和哈迪，以及《FFT狮子战争》中的两只神兽"**ベリアス**"和"**ハシュマリム**"也会客串登场。《FFTA2》的制作人加藤弘章曾说，"本作弥补了FFTA留下的许多遗憾，使人对前作的不满之处一扫而空"，由此可见，制作方对本作的开发真可谓煞费苦心。



←本作进行了很多有趣的革新，需要细品味才能发现。

操作说明：本作不同于NDS上的一般作品，不支持触摸屏，只能用按键进行操作。十字键——方向 A——确认 B——取消 X——进入系统菜单 L、R——换页

关于"工会"（クラン）

在"伊瓦利斯"一般都是靠打倒怪物或者执行任务（クエスト）以获得赏金来生存的，但是只有"工会"（クラン）才能在村、镇、城市的"酒吧"（パブ）承接任务，也就是说，必须加入"工会"才能生存。

主人公鲁索最初落入"伊瓦利斯"时只有单身一人，幸好被希德大叔收留，并加入到希德所在的"ガリークラン"（可以自由设定工会的名字）中，随着所在工会解决任务的数量慢慢增加，地图上显示的领地也会越来越多。

当工会形成一定规模时，就会成为控制一定数量领地的势力，而不同的工会势力间发生领土纠纷的时候，即可以通过战争解决，也可以通过竞拍大会（オークション）的方式来解决。在自己的领土上，可以买到更加便宜的道具，得到更多的情报，还能拿到本领地内的特产品。

划时代的革新续作

经过了4年的反复推敲，将前作中的不爽之处一扫而光，全新的游戏系统，带给你不一样的感觉。☐文/龙马

ファイナルファンタジー タクティクス

FINAL FANTASY TACTICS A2

鲁索

活泼、好奇心很强的主人公，即使身处危险中也丝毫没有什么危机感，就是这种大大咧咧的性格，总会使大家屡犯险境。喜欢恶作剧因此常招人生气，朋友很多，不会放下朋友不管，但是有些害怕怪物。

SRPG类型的游戏属于任何人都能轻松上手的大众化游戏，既不需要像RPG游戏那样，对剧情有深入的研究，也不要求掌握即时战略游戏所需要的超级反应力，就像下棋一样，可以由着性子慢慢地琢磨，而越来越受到广大玩家的欢迎。在这样的形势下，FF系列开发小组在去年5月《FFXII》的开发工作告一段落之后，便急忙转入了《FFTA2》的开发制作。另外前一作受到一定的好评，也是决定进行续作的动力之一。因为玩家对前一作的系统褒贬不一，开发小组经过热烈的讨论之后，最后决定将根性的游戏系统予以保留，在前一代的基础上增加一些新要素，在保证整体风格不变的情况下，对有瑕疵的部分给与了一定程度的修正，堪称完美的续作就这样诞生了。

NDS	本刊译名：最终幻想战略版A2——封穴的魔法书			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007.10.25	
战略模拟	卡带	日版	1人	1024M

关于“伊瓦利斯”（イヴァリース）

本作依然是以“伊瓦利斯”世界为背景的，游戏中将世界分割成许多小片的领地（如最初的“**タルゴの森**”、“**カモアの镇**”等等），在各领地中又分布有棋盘一样的据点（如“**タルゴの森**”中的“**森の村**”“**旅人の道**”），各据点由道路相连，这样一来“伊瓦利斯”就成为一个硕大无比的棋盘。

小镇、洞窟、山脉、丘陵分布在这些领地之中，玩家将扮演鲁索（可以自由设定主角的名字），从最初落入“伊瓦利斯”的“**タルゴの森**”开始，在各领地之间穿梭展开冒险，寻找回到现实世界的方法。

“工会技能”（クランスキル/CLAN SKILL）

工会技能共有4种：交涉、技量、连系、临应。

交涉和技量就是与招收伙伴加入工会以及购买东西能否打折有关；而连系和临应则是直接影响着战斗之前的工会附加属性的高低。

工会附加属性（**クランアビリティ**）也就是战斗之前选择的集体附加值，主要有**パワ－UP**（力量提升）、**スピ－ドUP**（速度提升）、**かいひUP**（回避提升）、**ラッキ－UP**（运气提升）等等，如果工会技能考试“**クラントライアル**”不断的成功，属性提高的数值也会大大提高。

酒吧菜单的第四选项“**クラントライアル**”为工会技能考试，通过此考试可以获得不同的称号，同时可以提高相应的技能。

选定后，会出现与工会任务相似的目录，只不过最后的货币并非金钱（**ギル**），而是工会货币（CP）；进一步选择则会出现详细的考试信息和地点。不过一定要看好自己选择的考试对象，一定技能提高的同时，则会有其他技能随之下降。技能考试可以反复进行，这样就可以将自己中意的技能达到最高。

主线任务和支线任务

主线任务和支线任务的唯一区别就是，主线任务在所剩时间一栏中为——，也就是没有时限。如果玩家急于通关，可以暂时放弃支线任务，这样就能节省下大量不必要的时间。

酒吧（パブ）

在领地上的村、镇、城市中停留，即可进入酒吧。在酒吧中不仅可以进行工会任务的承接工作，通过“**フリ－ペ－パ－**”、“**ウワサをきく**”选项，还可以进行情报的收集，以增加可选任务的数量。



↑酒吧是各种消息和情报的交汇点，另外在酒吧内还可以承接到多种多样的工会任务。

关于“工会任务”（クエスト）

在领地内的村、镇、城市中停留，进入酒吧（**パブ**），在酒吧菜单（PUB MENU）中选择第二项“**クエストを受ける**”，就可以承接工会任务了。

这时目录上会依次显示任务名（**クエスト**名）、等级（**ランク**）、所剩时间（日数）和价钱（值段）。

决定好任务后按A键进入，会对所选任务进行详细的解说。第一页是任务内容的介绍。第二页承接此任务所需要的条件和助言，如果缺少必须的道具（**必要アイテム**）或工会技能不够（**必要クランスキル**），就不能承接此任。第三页会显示报酬和可否委托，以及接受任务后能否取消。第四页显示此任务的发生地。

不一样的全新感觉——



阿德鲁

银发的美少女，在游戏中最初登场的时候扮演盗贼的职业，是个十足的拜金主义者，对一切都很现实的斤斤计较，但是因为她的外表十分可爱，大家都十分喜欢她，伙伴们，都叫她“猫咪”阿德鲁。

商店（ショップ）

与酒吧一样，在领地上的村、镇、城市中停留时即可进入。在商店中可以购买各种各样的商品，在购买或试穿选项中选择道具时按L键，会显示此道具对应的职业。

在“**ほりだしもの**”一栏中，可以利用战斗中获得的各种材料进行道具合成，合成成功的道具都会增加到商店的购买目录中。如果不想合成，也可以将材料变卖成钱。要注意的是，合成好的道具必须在商店菜单中购买后，才能拥有。

大地图选项

在大地图上按X键可以进入系统菜单（**システム**）：人物情报（**ユニット**）、工会情报（**クラン**）、系统（**システム**）（存档、读档、辅助选项）。

在人物情报中可以选择：换装备（装备**をととのえる**）、更换技能（**アビリティセット**）、转职（**ジョブチェンジ**）、人员整理（**ユニットソ－ト**）、开除出工会（**クランからはずす**）。

在工会情报中可以选择：达成任务一览（**クエストレポ－ト**）、情报（**クランメモ**）、材料一览（**おたから**）、战斗前工会附加属性**ク**（**ランアビリティ**）、战斗规则一览（**ロウいちらん**）。

竞拍大会（オ－クション）

开始的时候，在地图上只有酒吧和商店的显示，随着主线游戏的进行，竞拍大会也会出现在村、镇、城市的菜单上。然后大会每隔200天举办一次。

在竞拍大会上，上屏幕中显示的是竞拍的各领地的情报，例如**グラス**镇的竞拍大会（**グラス・オ－クション**）就会显示：**グラスの**镇、**ビスガ**绿地、**アルダナ**山、**ゼドリ－の**森四块领地的名字以及各领地的特点。

只要所出的工会货币高于其他工会，就可以将该领地收归旗下。一旦得到领地，在自己的土地上购买道具会相当的便宜。

关于日历

在领地内移动时，时间不变化，但是每穿越一个领地时，日期增加一天。



→日历显示在上方屏幕的左下角，一目了然。

60种职业充分领略转职的乐趣，7大种族充斥着战场的每个角落。

本作中的职业达到了60个以上，玩家可以选择自己喜欢的职业进行游戏。

职业与技能

1/各职业拥有不同的技能，技能通过不同的装备品来修得，技能槽修满后可以终生使用，不受自身职业的影响。

2/职业随着工会任务的完成数量而不断增加。

3/各种族既有自己擅长的职业，如邦加族的战士、莫古族的魔法使等等，还有自己所特有的一些职业，如：人类的“导士”、恩莫族的“炼金术士”等等。

4/在不能转职的黑颜色字体的职业上按Y键可以查看转成此职业所需的条件。

除了7各种族的固定职业以外，一些特殊的人物还沿用了一些本作之外的职业：“空贼”——瓦恩、“踊り子”——潘妮罗和“吟游诗人”——哈迪。

空贼：擅长盗窃，可以在地图中发现敌人布置的陷阱，并加以解除。

踊り子：利用舞蹈，提高我方人员的能力组成战斗的胜利，不过该职业本身的能力不高。

吟游诗人：将魔力寄存在“诗”中给与我方支援的职业。



ソルジア 人类

战士，近身格斗系的基本职业，所有的能力都比较平均，没有什么特别突出的能力，魔法方面相对较弱。



白魔道士 人类

回复系魔法师，攻击力几乎等于零，但是拥有大量丰富的回复魔法，以及很高的MP值弥补了这一缺点。



シーフ 人类

盗贼，拥有在战斗中可以盗取金钱和道具的技能，速度和弹跳力超群，但是防御力、攻击力相对薄弱。



黑魔道士 人类

攻击系魔法师，拥有雷击、火焰等强力魔法，是蛮力型BOSS的克星，缺点是物理防御比较低。



弓使い 人类

弓箭使，可以进行远距离攻击的职业，但是因为防御力极低，在攻击时，一定要与敌人保持一定距离。



バラディン 人类

剑士，拥有出色的物理攻击力和物理防御力，但是魔法攻击力和魔法防御力方面就相对比较低。



斗士 人类

攻击力得到强化的近身格斗系职业，强大的物理攻击力和防御力是战士所不能堪比的，擅长中距离攻击。



忍者 人类

可以使用金木水火土等各种属性忍术的忍者，同时也是擅长二刀流的近距离格斗家，攻击技巧丰富。



幻术士 人类

能够借助大自然的力量，使用“幻术”对全体敌人进行的魔法师，在非攻击性职业中算是比较厉害的。



青魔道士 人类

可以习得怪物的技能，并加以利用的另类魔法师，作为与传统魔法师不同的职业，还是比较有意思的。



猎人 人类

弓使的上级职业，可以使用“刚弓”进行攻击，攻击力比初级的弓箭使增加了不少，是怪物们的克星。



用心棒 人类

保镖，使用刀的高级战士，可以用极快的速度使出连续斩，其中还可以使出附加属性的“奥义”攻击。



导士 人类

装备“书”的人类高级魔法师，身兼攻击系与回复系两种魔法，并且拥有能够让魔法值（MP）回复的技能。



龙骑士 邦加族

邦加族的战士，攻击力超出其他种族的一般战士，物理攻击力强大，并拥有邦加族特有的龙之枪。



ビショップ 邦加族

主教，以战斗系职业见长的邦加族唯一的一种魔法师职业，集攻击、辅助、回复等魔法于一身。



ウォリアー 邦加族

西洋剑士，既可以单手使剑、也可以双手使剑的剑术家，擅长近身格斗战，力量与技术的综合体。



ホワイトモンク 邦加族

空手格斗家，即使不使用武器，也能将攻击力发挥到极限的职业，充分显示了战斗民族的全面性。



守护骑士 邦加族

全身被盔甲紧紧包裹，拥有绝高防御力，重视防守的上级战士，能将敌人的攻击瞬间化于无形。



グラディエーター 邦加族

高级剑士，是将格斗与剑术综合在一起的剑术家，在重视防御的同时，也拥有非常高的攻击力。



神殿骑士 邦加族

拥有辅助系魔法和强大的攻击性武器的骑士，不错的物理攻击力和魔法防御力使它能够应付各种战斗。

基本常识

在“伊瓦利斯”，战斗被称作**エンゲ-ジ**，并且在战斗中有裁判（**ジャッジ**）宣布战斗规则（**ロウの宣言**），战斗必须在遵守规则的情况下进行，如果违反规则，将会受到处罚（战斗不能时不能恢复），并且战斗结束以后获得的经验值极少，但是如果遵守规则并且最后赢得胜利的话，会得到奖励。

在战斗开始之前，会有工会附加属性的选项，工会技能值越高，对战斗的帮助就越大。

战斗中消耗的MP值会自动回复，角色的出击次序由他们的速度（**スピ-ド**）决定，在战场上有高低地形的差别，如果弹跳力（**ジャンプ**）不够的话，有些区域不能到达。

在战斗中选择了打击目标后，在下屏幕的我方图片右侧会显示一个能量槽，当装备了可以召唤神兽的道具时，这个能量槽集满，就可以释放出神兽了。

本作中在游戏后半，装备道具唤出的神兽“**ベリアス**”和“**ハシュマリム**”属于PSP游戏《FFT狮子战争》中的角色。神兽**ベリアス**是由神创造的人怪合一守护圣域的野人，可以使用召唤攻击“地狱**の**火炎”，喷出业火将敌人烧成灰烬，范围内的敌人都会受到致命的打击。神兽**ハシュマリム**是自由操纵现实的法则，用神圣的力量引导人类的异形统治者，它的召唤攻击“大地**の怒り**”可以使用强力的拳头，发出威力巨大的强力一击，重伤范围以内的敌人。

进行战斗时，有时在通常指令的上方会出现一些特殊指令，这些指令都是非常强有力的，例如二连击等等，对战斗相当有帮助，但是需要一定的运气。



マスタ-モンク 邦加族

高级格斗家，空手格斗家的进化职业，攻击力堪比龙骑士和高级剑士，同时又不失敏捷的灵活性。



炮击士 邦加族

装备“大炮”的炮兵，绝高的攻击力和攻击范围能够给敌人一击必杀，适用于大规模、长时间的战斗。



トリクスタ- 邦加族

欺诈师，装备“卡片”邦加族特殊职业，是可以在战斗中使敌人产生幻觉、中毒，并操纵敌人的魔术师。



黑魔道士 莫古族

拥有火焰、雷击等攻击性魔法的魔术师，魔法攻击力以及攻击范围都不错，但是物理防御力是它的软肋。



枪使い 莫古族

装备枪的远距离攻击型职业，与人类的弓箭使属于同一系统，但是枪的攻击力和距离明显优于弓箭。



动物使い 莫古族

可以与动物进行沟通，将动物的力量加以利用的职业，本身的攻击力并不高，相当于莫古族的青魔道士。



シ-フ 莫古族

盗贼，可以将敌人的道具和钱窃为己有的职业，莫古族的身材和灵活性，使他非常适合盗贼的职业。



モ-グリナイト 莫古族

莫古族骑士，虽然体型上与其他种族相差甚远，但是莫古族也是一个勇敢、不愿服输的优秀民族。



曲艺士 莫古族

利用道具产生的曲艺攻击敌人的莫古族战士，在战斗中并没有什么决定性的作用，属于比较花哨的职业。



からくり士 莫古族

机械师，莫古族天生对机械方面比较在行，莫古族的机械师可以在战斗中使用机械帮助同伴获胜。



时魔道士 莫古族

与一般的魔术师不同，是可以操纵时间和空间的高级魔术师，比传统的魔法更能左右一场战斗的胜利。



チョコボ士 莫古族

陆行鸟士，可以利用FF系列的招牌陆行鸟进行战斗的职业，在战斗中放出“球球”和“陨石”打击敌人。



魔炮士 莫古族

装备“大炮”，可以将魔力用大炮发射出去的职业，可以将伙伴的武器强化也可以回复同伴的HP。



魔兽使い 恩莫族

当敌人中有怪物出现时，可以将怪物控制住，代替自己进行战斗的职业，属于比较另类的魔法师。



时魔道士 恩莫族

擅长使用ヘイスト、スロウ等时间魔法的魔法师，虽然战斗方面稍逊，但是能够掌握敌我双方的行动。



白魔道士 恩莫族

物理攻击力和魔法攻击力极低，但是拥有强大的回复系魔法和很高的MP值，属于支援型的辅助职业。



黑魔道士 恩莫族

可以使用火焰、雷击、冰冻等攻击性魔法的魔法师，攻击力和攻击范围都不错，弱点是物理防御力太低。



幻术士 恩莫族

借助大自然的力量，使用“幻术”对全体敌人进行攻击的魔法师，与青魔法师属于同一系统，但又有所不同。



セ-ジ 恩莫族

贤者，能够使用在学说的基础上产生的“贤术”的魔法师，可以使用凌驾于一般魔法师之上的强力魔法。



炼金术士 恩莫族

能够将物质进行变化的魔法师，在战斗方面并没有很突出的地方，只是一个比较特殊的辅助性职业。

种族

人类（**ヒュム**/Hume）：所有能力都比较均衡的种族，能胜任从战士到魔法师等很多职业。

邦加族（**バンガ**/Bangaa）：这是一个脾气暴躁好战的种族。由爬虫类进化而成的身体十分的强壮结实，因此比较适合战士和僧侣（修道士）这种近战格斗的职业。

莫古族（**モーグリ**/Moogle）：拥有机器工业方面的不少知识，在很多地方都可以发挥作用的种族，因为其魔法力高，多为魔法使的职业，但是有兴趣的话，也可以转职为曲艺士和动物使等比较另类的职业。

恩莫族（**ン・モウ**/NuMou）：拥有活泼开朗的性格、潜在魔法力高的种族。

古瑞亚族（**グリア**/Gria）（新种族）：全部都由女性构成的种族。拥有龙的翅膀和尾巴、可以短距离飞行，比较擅长使用武器的格斗战。

维埃拉族（**ヴィエラ**/Viera）：与人类一样，各种能力都比较平均，他们是能够听懂精灵声音的森林之民，擅长魔法，速度飞快。

西库族（**シーク**/SEEP）（新种族）：智商不高、比较鲁莽，但却有着与外表不相称的强大力量与速度，是天生的战士。



←大地图上的领地内分布着很多小据点。



里魔道士 恩莫族

能够使用被称作异端的里魔法的高级魔法师，既可以将敌人瞬间秒杀，也可以蚕食他们的HP、MP。



学者 恩莫族

装备武器为“书物”的特殊魔法师，利用从古书中得到的知识进行战斗，属性和状态都很不一般的职业。



猎人 古瑞亚族

弓箭使的进化职业，装备武器为“刚弓”，拥有翅膀的古瑞亚族猎人能够入侵特殊的地形，怪物的克星。



ラブター 古瑞亚族

战士，装备广刃剑，攻击力很高，能够给对手致命一击粉碎其防御，同时又拥有降低敌人攻击力的技能。



バスタード 古瑞亚族

高级战士，装备“大剑”，大规模作战占优势的职业，能够放出给敌大面积伤害的技能和出人意料的打击。



风水士 古瑞亚族

装备武器为“棒”，能够利用天气和地形对敌人进行打击的职业，充分显示了古瑞亚族对大自然的控制力。



フェンサー 维埃拉族

战士，各项能力都比较平均，没有什么突出能力的职业，维埃拉族的战士与其它种族相比，稍显单薄。



弓使い 维埃拉族

使用弓箭从远处给敌人以打击的职业，属于远距离支援型作战单位，需要注意的就是她的防御力很低。



白魔道士 维埃拉族

拥有可以使伙伴HP回复的白魔法，并有着大量充裕的MP，与弓箭使一样，属于远距离支援型职业。



スナイパー 维埃拉族

狙击手，弓箭手的进化职业，各方面均超越弓箭手，装备“刚弓”，可以从远距离给敌人以致命打击。



精灵使い 维埃拉族

大自然中寄宿着不为人所知的精灵，维埃拉族的精灵使利用这些精灵们的能力，可以放出厉害的“精灵魔法”。



赤魔道士 维埃拉族

能够使用白魔法和黑魔法之外的赤魔法的另类魔法师，魔法攻击很理想，但是物理防御力方面同样不堪一击。



アサシン 维埃拉族

暗杀者，能够使用暗杀技能的蒙面女杀手，一对一的战斗中往往能使出令人防不胜防的必杀技，将对手秒杀。



召唤士 维埃拉族

可以从幻兽界召唤出魔人参与战斗的特殊魔法师，本身的战斗指数并不是很高，一般只能依靠召唤兽战斗。



魔法剑士 维埃拉族

将各种魔法附加在剑上的维埃拉族剑术家，装备“ソード”，物理攻击之外还会释放出强有力的魔法攻击。



绿魔道士 维埃拉族

装备武器为“ハンマー”、“メイス”，能够释放出辅助和强化系魔法，使伙伴的能力得到加强，增加获胜的砝码。



バーサーカー 西库族

战士，与其说是战士不如说是力士更合适，通常在战斗中会使出“头槌”等强力攻击令敌人的防御崩溃。



レンジア 西库族

特种兵，擅长野外作战的特种作战达人，可以利用各种自然环境伪装自己，同时，将敌人引入早已设下的陷阱。



ラニスタ 西库族

角斗士，装备武器为“大剑”，通常都在斗技场进行战斗的斗士，攻守兼备，擅长将敌人的HP吸收为自己的能量。



ヴァイキング 西库族

海盗，擅长使用斧子劈敌的战士，装备武器为“斧”和“ハンマ”，从他的名字就可以知道，非常擅长水中作战。

封穴的魔法书找到了新的主人，重新踏上充满刺激的冒险旅程。

就要放暑假了，老师的结束语好长啊，期待的暑假，暑假的作业就是写日记，老师为此每人发了一个本，先写上名字再说吧，（选名字），写日记真是太麻烦了，但是因为是作业没办法啊。另一个作业就是做个调查（报告书），先确定一下题目吧。

1暑假要做些什么？
和伙伴们尽兴地玩；
每天玩游戏；
认真地学习。

2暑假里有什么想达成的目标呢？
游泳方面至少能游到500米；
把战士练到75级；
能够开口说外语。

3再次开学的话有什么提醒自己要注意的？
好好听讲；
早上不再睡懒觉；
别忘了做作业。

（这三个选项对所属工会最初的战斗附加能力有影响）

今年的暑假究竟会出现什么事情呢？

虽然放暑假了，但是鲁索因为经常恶作剧、不好好学习，被老师发配到图书馆去收拾屋子，

ランデル老师在图书馆等他，老师最后说如果他不去的话，老师会在暑假抽时间去鲁索家进行家访，看来是难逃此劫了……

来到图书馆，一个人也没有，在桌子上发现了一本很古老的书，插画上画着剑和魔法什么的，但是这本书好像并没有写完的样子，在结尾处写着这样一句话：“请署上你的名字”。鲁索写上了自己的名字后，就进入了伊瓦利斯。

～ 第1章 ～ 森にあらわれたモノ

来到“伊瓦利斯”以后，到处都是怪物，为了安全离开，首先在一个黄头发大叔（希德）的指导下向裁判（**ジアッジ**）宣誓，接着就和大叔希德一起开始了对怪物的战斗（**エンゲ－ジ**）。

胜利条件：打倒**クレスタ**（大母鸡似的怪物）。

ロウの宣言（战斗规则）：禁止使用飞行道具（弓、枪、大炮之类）

报酬：**ジケット**铅、**ファランの**花粉

奖励：**ロングボウ**

敌人：**クレスタ**（BOSS）、**コカトリス**×2

助言：战斗中的大家伙让希德来打就好了，尽量离得远远的，可以尝试去打那两个小怪物，不用完全击倒敌人也会过关。

～ 第2章 ～ 守れ、チョコボ！

希德得知鲁索是误闯入“伊瓦利斯”的人类后，十分的热情，并表示可以帮助他回到原来的世界，但是在伊瓦利斯，必须加入工会才能生存，于是希德介绍鲁索进入了自己所在的工会，于是二人一起踏上了冒险的旅程……

首先是去酒吧（**パブ**）接受任务委托。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：炎属性禁止

报酬：1050**ギル**、**ヘビの**皮（2）、小**さなキノコ**（2）、真水（4）

奖励：**メタルナックル**、**シルクのロ－ブ**

敌人：**ウルフ**×2、**バクナムス**

助言：牧场中的陆行鸟受到野狼们的威胁，还是让希德来打前哨，自己伺机而动，注意白魔和黑魔等辅助职业的运用，好好熟悉一下

击败野狗们后，希德和鲁索发现了与魔法书类似的日记本，发生过的一切都被记录在这上面，难道这与离开这个世界的方法有关？从此以后，每经过一场战斗，都会一一记录在这个魔法书上。

～ 第3章 ～ 参上！黄色の翼

二人打听到在通往**カモア**镇的路上有一伙盗贼，叫做黄色**の翼**，正好去到城镇打探一下消息顺手捞些赏金。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：冷气属性禁止

报酬：1750**ギル**、**ラミアのウロコ**（2）、药针（3）、土**の**石（3）

敌人：动物使×1、黑魔道士×1、弓使×1、**シ－フ**×1、**ホワイトモンク**×1

助言：注意敌方的黑魔和弓箭使，集中力量一个一个消灭，不要贪多。

～ 第4章 ～ トマト、トマト

消灭了“黄色**の翼**”盗贼团以后，来到了小镇**カモア**，在这里听说附近的平原有很多西红柿怪物，打倒它们可以捞一笔赏金。

来到**カモア**镇附近的平原，果然有很多西红柿怪物，二人刚要大展身手，忽然来了一个小姑娘（阿德鲁），露出一副穷酸相，说自己已经吃不上饭了，想参加战斗分一些赏金，鲁索与希德商定8：2分成后，小姑娘欣然同意，于是一起并肩展开了战斗。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：雷属性禁止

报酬：560**ギル**、斗气**のかけら**（2）、**ふつうの**绢系（2）、**ウサギの**毛皮（2）

奖励：**ライジングサン**、**バトルブ－ツ**

敌人：**キラ－トマト**×4、**アルラウネ**

助言：相对很简单的一关，敌方的攻击力和防御力都不是很高，但是要注意地形的利用。

战斗结束，小女孩带着宝物瞬间消失了，原来是个盗贼，珍贵的宝物被抢走了，希德和鲁索懊恼不已，并发誓一定要报仇。

～ 第5章 ～ 手配书No.2

在镇上发现了那个盗贼的踪迹，于是鲁索和希德一路跟踪过来，却在森林意外发现了赏金怪物“**ウゴ－ル**”。

胜利条件：击败**ウゴ－ル**

ロウの宣言：MP回复禁止

报酬：1650**ギル**、**いやしの**水（4）、圣**の**石（3）、**ゲッコ－の**木材（3）

奖励：**エナジ－メイス**、**ラウンドシ－ルド**、**ハイポ－ション**

敌人：**コカトリス**×2、**ウルフ**×2、**ランドタ－トル**（BOSS）

助言：战斗一开始的时候，敌人就会蜂拥而上，注意它们中有会使用沉默魔法的家伙，提前预备好解药，另外，因为规则是击败BOSS就可以获胜，所以集中攻击**ウゴ－ル**就可以通过了。

干掉怪物后，却始终找不到那个该死的盗贼，二人小声嘟囔着喃喃离去。女盗贼其实就在左近，看到没人以后，刚走出来要“收拾”战利品，就被夹子加住了，原来这是鲁索和希德布下的陷阱，狡猾的女盗贼说偷来的东西已经全部用掉了，搞得二人大为光火，丢下她回到了**カモア**镇。

～ 第6章 ～ 手配书No.3

回到镇子的小酒馆，发现女盗贼阿德鲁也跟来了，看来在她的再三央求下，希德终于同意她加入队伍。

三人一起来到**グラス**镇，独自去收集情报的希德遭到了蒙面刺客的枪击，但是所幸没有生命危险，根据躺在病床上的希德得到的情报说，有一位大魔导师住在**アルダナ**山，知道返回鲁索原来世界的一些事情，于是鲁索和阿德鲁一起向**アルダナ**山的山脊走去……

胜利条件：击败**ギルムント**

ロウの宣言：炎属性禁止

报酬：1330**ギル**、**あまい**果实（3）、雷**の**石（5）、良质**の**毛皮（2）

奖励：**カ－ボンボウ**、**サ－くレット**、毒消**し**

敌人：**ヴォ—グウルフ**×2、**イエロ—ゼリ—**、**サンダ—ドレイク**、**アスプ**

助言：本关稍微有些麻烦，因为敌人可以通过同属性的攻击互相加HP，所以最好不要将力量分散使用，还有，就是敌人可以使用大范围的攻击性魔法，注意战斗队形，不要过于密集，与前次战斗一样，只要消灭BOSS就可以过关，BOSS通常都会给两个部下加HP，但是不知道为什么，那两个家伙却几乎不给BOSS加HP，所以尽量攻击BOSS。

解决了**ギルムント**，刚要接近它的尸体，忽然被人制止，怪物的残骸瞬间挥发成毒气消散了，好悬啊，原来刚才帮助他们的就是居住在**アルダナ**山的大魔导师拉扎弗德（**ラザフォ－ド**），在魔导师的家中果然得到了一些可以回到原来世界的情报，这个大魔导师其实就是伊瓦利斯世界中战斗规则和裁判的创造者，但是二人此时并不知道这些，回到了**グラス**镇。

～ 第7章 ～ 火の用心

从希德口中得知，最近要举办可以自由买卖领地的竞拍大会（**オ－クション**），因为附近的森林出现了怪物，所以鲁索和阿德鲁接受了击退怪物的任务。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：MP回复



禁止

报酬：2870ギル、白金（5）、アガチス树（3）、あやしいキノコ（1）

奖励：カイザーナックル、ブロンズアーマー、やまびこ草

敌人：レッドマシュマロ、フロータイボール×2、ボム×3

助言：レッドマシュマロ会使用重油攻击，而ボム会使用火属性魔法，小心它们的联手进攻；还有，ボム会自爆，威力相当大。

～ 第8章 ～ ジングパール解禁

在两个镇子的任意一个都可以参加竞拍大会，连续竞拍3次，就会继续出现剧情。希德的伤需要一种珍贵的珍珠来治疗，为了希德能够早日康复，鲁索不得不与贪财的阿德鲁进行了妥协，于是二人前往ガレリア洞窟寻找能够疗伤的珍珠。

胜利条件：击败BOSS

ロウの宣言：ン・モウA禁止（恩莫族A类技能禁止）

奖励：绿色の液体、プラチナシールド、エーテル

报酬：ジングパール×8

敌人：アントリオン×2、ヨーウィー（BOSS）

助言：要小心ヨーウィー的大范围必杀技，它的攻击几乎可以贯穿屏幕；另外，在接近它进行战斗时还要注意它的HP吸收大法。只要BOSS没有被消灭，敌人就会接踵而至，所以尽量在第一时间内消灭ヨーウィー。

战斗结束以后，终于找到了能够为希德疗伤的珍珠，赶快返回给希德服用。

～ 第9章 ～ ルビ山のゆうべ

拥有强烈好奇心的鲁索想继续展开冒险，于是希德建议去山上看一看，鲁索一直以来都生活在城市，去山上看夕阳，对他来说正是求之不得的事情，正好工会任务菜单中有一个旅游团的护卫任务，于是鲁索欣然前往。

鲁索到达山上，却已经是傍晚时分，夕阳早已不见了踪影……满心失望的他，却遇到了一个奇怪的家伙，莫名其妙地说了一些奇怪的话，于是二人展开了战斗。接下来，更加奇怪的事情发生了，神秘人居然将裁判的力量封印，于是这场战斗变成了伊瓦利斯世界中为数不多的"没有战斗规则"的战斗……

胜利条件：击败ユエン

ロウの宣言：无

奖励：无

报酬：タマガネ×3、大牙×3

敌人：アサシン、忍者、スナイパー、r魔道士、ダークト（BOSS）

助言：非常重要的一点是，如果本战中同伴被击倒，那么将会永远消失，再也不能上场，所以每一步都要慎重小心，敌人方面全是高等级的职业，有些还是第一次出现，所以尽量保持距离，等摸清敌人的情况后再进行出击。

战斗结束后，ユエン跑掉了，仓忙之中丢下了一个宝石一样的道具。在确认了裁判的力量恢复，以后可以再次进行拥有战斗规则的战斗了。

～ 第10章 ～ 空艇トラブル

鲁索带着ユエン留下的宝石，回到了小镇，将发生的一切告诉希德。希德将宝石一样的道具拿在手中，反复端详，最后也没有得出什么结论，但是他说"モーラベルラの镇"以宝石鉴定著称，镇子上拥有大量的宝石鉴定屋，去那里看一看也许会找到令人满意的答案。在モーラベルラの镇还有FF系列的招牌——飞空艇可以利用，终于可以领略一下传说中的飞空艇是什么样子了，鲁索雀跃不已。

来到寒冷的モーラベルラの镇，在宝石鉴定屋鉴定自己的宝石的间隙，鲁索想去乘坐传说中的飞空艇，却从行人处得知，最近因为空贼出没，而暂时停止了飞空艇的空中飞行。鲁索当然很不高兴，于是他决定有机会的话就将空贼消灭，然后一定要乘坐一下传说中的飞空艇。

在飞空艇上，一切进行的都很顺利，但却冒出来一个自称"空贼"的家伙要抢这次任务，其实这个家伙就是大家所熟知的《FFXII》的主角瓦恩。鲁索当然不甘示弱，于是敌人的噩梦在这时上演了，两个强大的家伙开始上演了一场杀敌比赛。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：弱者爱护（不能对等级比自己低的敌人有所伤害）

奖励：忘れ草、サボテンの实、フェニックスの尾

报酬：ガルクスアクア×2、レッドギープス树×2

敌人：白魔道士、r魔道士、枪使い、バーサーカー、セージ（BOSS）

助言：根据战斗规则，选择出击的人员等级不能太高。敌方的等级在17到20之间，所以最好进行相应的战略部署。因为BOSS会在第一时间冲上来领死，所以在第一回合就击败BOSS的话并不是不可能的。

战斗结束，潘妮罗赶来对瓦恩一顿臭骂，随后邀请鲁索一起搭乘飞空艇去ドラメディノ湿原进行冒险。买票后，即将上船之际，希德竟然不顾医嘱，赶来和大家会合并加入了队伍。来到邻近大陆的フロージス镇后，大家立刻赶往向"ドラメディノ湿原"。

～ 第11章 ～ ありふれたウワサ

到达湿原后，发现这里的气氛十分诡异，胆小的鲁索露出了自己的本来面目，阿德鲁在一旁扇风点火，说自己看到了很多怪物，正在她享受这幸福一刻的时候，不承想她刚才所说的变成了"真实的谎言"。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：まねつこ禁止（禁止重复使用前一个人物使用的指令）

奖励：クルゼル黄铜、丈夫なつる、フェニックスの尾

报酬：虹色の系、ピンクのしっぽ×2

敌人：ゴースト×2、フロータイボール×2、ゾンビ、レイス

助言：希德的僧技"破邪"可以直接把敌人彻底清除。不将它们彻底清除的话，在它们复活之前将其全部打倒就可以了。

战斗结束后，鲁索不小心吸入了一个小光球，昏了过去，在梦中他见到了抚养自己长大的奶奶。醒过来后鲁索向阿德鲁讲述了自己的身世，阿德鲁似乎有所触动。

～ 第12章 ～ 眠れない日々

回到旅馆，鲁索又梦到了自己来到伊瓦利斯的经过，并且还有与希德等人的相遇，最后，他来到了一个雾气很重的地方，被一个穴吸了进去。醒来后，将发生的一切告知希德，希德说这一定是怪物的影响，因为怪物中有一些能侵入梦中的家伙，鲁索终于安心睡去。

接着，鲁索接下了一个工会任务，调查梦的来源。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：恶性ST禁止（禁止使用恶性状态辅助攻击）

奖励：ダンブカ木材、ギザギザの叶っぱ、フェニックスの尾

报酬：圣战の药×3

敌人：ブラッディボール、ゾンビ、レイス×2、オーバーソウル（BOSS）

助言：集中力量将BOSS消灭就可以了。

战斗结束后，影响鲁索做梦的光球也四散开来，在场的每个人眼前都浮现出了回忆中的画面。当他们睁开眼睛时，发现自己身处的似乎是祭坛的神秘场所。不过最后，他们发现自己还是站在之前战斗过的矿坑中。三人都是毫无头绪，唯一能确定的是那个神秘场所不仅仅是一个简单的梦。鲁索决心要将真相一查到底，不过首先要回城休整一番。

～ 第13章 ～ S器を作るク

回到酒吧，发现有一个莫古族的吟游诗人（哈迪）在唱歌。他留下了一个寻找制作乐器的木材的任务就离开了，鲁索接下了任务，因为吟游诗人见多识广，也许从他那里能打听到那个神秘地方的消息。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：女性爱护（不能攻击女性）

奖励：铁の谷、くるくるドリル、ハイポーション

报酬：皇帝のウロコ×2、星々のかけら×3

敌人：ラブター、レンジャー、ゴーレム×2、炼金术士（BOSS）

助言：根据规则所限，敌人中的ラブター受到规则的保护，所以要把在出击时将反击技能删除。敌人有一个缺点就是接近的速度很慢，可以选择各个击破的方法。

战斗结束后，得到了制作乐器的"ストラ树"，赶回城里，交给吟游诗人哈迪。接着他会要求我们帮他把乐器做出来。去商店，按照材料制作后，选择购买，就得到了乐器。

哈迪得到乐器非常高兴，鲁索趁机向他打听了梦境中出现的那个地方，哈迪虽然不知道，但是决定加入队伍，帮鲁索解开梦境之谜。这个时候希德带来了好消息，之前那块奇怪宝石的鉴定结果出来了，鲁索立刻动身返回モーラベルラの镇。

～ 第14章 ～ さがしています

再次乘坐飞空艇返回，鲁索和希德先去宝石屋了，阿德鲁一个人留在酒吧。此时出现了一个神秘女子劝说阿德鲁加入她的团队，不过阿德鲁最后还是拒绝了。鲁索带着鉴定结果回来了，上面说那宝石是魔石的一种，而且ユエン并不是它的真正主人。鲁索决定通过酒吧的工会任务来寻找宝石的真正主人。

终于将宝石交给对方，ユエン竟出现了，原来这是他为了取回石头而设下的圈套。他带着宝石离开，留下了很多部下拖住鲁索等人。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：全体行动禁止（全体A技能禁止）

奖励：动物の骨、ジケット铅、ハイポーション

报酬：アインヘリエル×2、アダマンタイト×5

敌人：猎人×2、パラディン、レンジャー、龙骑士、学者

助言：注意龙骑士的物理攻击、会施放陷阱的机械师。

战斗结束后，希德对鲁索讲述了关于ユエン的一些事情。鲁索得知，自己的对手是一个叫カミュジャ的邪恶组织，在グラスの镇从事各种犯罪活动。之前暗杀希德的也是他们。回到城里，大家听说ベルトリ男爵被人袭击身负重伤。一切相关的情报都显示罪犯是"空贼"瓦恩和他的搭档潘妮罗。因为之前与二人见过，所以鲁索不相信发生传言是真的，于是接下了相关的工会任务进行调查。

～ 第15章 ～ 指名手配・空贼ヴァン

在山上，瓦恩和潘妮罗已经被一群赏金猎人包围。鲁索等人始终坚持自己的判断，坚定地站在空贼一方，并出手相助。

胜利条件：保护瓦恩和潘妮罗，敌全灭

ロウの宣言：绝对移动1（每次行动只能移动1格）

奖励：土の石、真水、毒消し

报酬：雷鬼晶×2、タマガネ×4

敌人：ラニスタ、バーサーカー、レンジャー、ビショップ、グラディエーター

助言：注意战斗规则对行走范围的限制。

战斗结束后，二人说，他们不是凶手，只是遇到身受重伤的男爵，并为他包扎了伤口。瓦恩对伸出援手的鲁索非常感谢，鲁索觉得真正的犯人应该是カミュジャ

的人。于是大家一起回到了グラスの镇。

～ 第16章 ～
亲爱なる…

回来后希德的样子就很怪异，鲁索关心的问候反而引起了一通争执。这时，哈迪拿来了一份任务委托书和一块与之前的宝石极其相似的石头。鲁索等人按照委托书的内容来到王座の间，遇到了邪恶组织**カミュジャ**的首领伊鲁亚（**イル－ア**），她正是之前劝说阿德鲁的那个神秘人。她利用那块魔石消除了男爵的防护，但是因为瓦恩等人的出现而未能将男爵至于死地。这次把希德的工会吸引来，正是想将碍事的家伙们一网打尽，鲁索勇敢地站到了希德的前面……

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：无

敌人：**ダ－クト－ト**、幻术士、魔法剑士、精灵使い、导师、**ナイトシエイド**（BOSS）

助言：本次战斗没有战斗规则的限制，可以放开手脚战斗，伊鲁亚会在几个回合后冲上来，抓住机会打倒她。

战斗结束后，伊鲁亚还是不甘心，却被鲁索的日记击昏了过去，接着，日记发出光芒，将大家带入了似曾相识的梦境。

～ 第17章 ～
深渊の穴

大家为如何出去而争执不已，这时一个巨大的怪物出现在众人面前。大魔导师拉扎弗德（**ラザフォ－ド**）也随后出现，并告诉鲁索要打倒怪物并将它封印……

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：特殊禁止

奖励：水の石、**バットのしっぽ**、**やまびこ**草

报酬：圣战の药×1

敌人：**ブレイグ**×2、**ヌ－キア**（BOSS）

助言：BOSS不被消灭的话，敌人会不断出现，靠近那些发出紫光的机关，选择特殊选项就可以给魔导炮注入能量，能量集满之后，就可以给敌人造成100HP以上的伤害。不过，两个机关马上就被转移到了BOSS的旁边，如果要过去使用的话，要小心BOSS的超大范围攻击。

打倒怪物后，大魔导师拉扎弗德再次出现，他告诉大家东边有块巨大的水晶，利用它可以离开这里。按照他所指示的方法，大家从奇异的世界中逃离出来，出现在拉扎弗德的家里。老人解释说之前那个地方叫**ヤクト・ゼレイア**（禁域**ゼレイア**），是不安定区域"**ヤクト**"之一。据说那里会有非常危险的东西，就是之前大家看到的那只从"穴"里出来的怪物。魔导士们写了一本书，将"穴"封印起来，也就是鲁索现在手上的日记本，魔法书需要力量强大的人来保护它，而鲁索正是被选中的家伙。鲁索为自己肩负的重任而焦虑不已，大魔导师安慰他，只要按照以前那样正常地生活下去就可以了，不用太担心。在大家走出魔导师屋子的时候，阿德鲁却溜回了拉扎弗德的小屋。

～ 第18章 ～
地下坑道サルベ－ジ

回到酒吧，鲁索很快就被哈迪所怂恿的"地下坑道机械臂"大赛吸引住了，于是立刻报名参加了比赛。在经过**フロ－ジス**镇时鲁索差点跟两个邦加族的家伙动起手来，原因是它们坚持认为鲁索偷了它们的魔法硬币。就在鲁索按捺不住马上就要喊出"蜥蜴人"这个词时，一个莫古族人冲出来给他们解了围——那硬币其实就掉在了旁边……告诉鲁索千万不能把邦加族人叫做蜥蜴人之后，那个莫古族人就离开了。

来到赛场，众多莫古族人正在忙碌不停的时候，突然食莫古兽出现了。用来防卫的机器又因为过热而报废，大家急忙赶来消灭怪物。

胜利条件：敌全灭

ロウの宣言：三属性禁止

奖励：药针、动物の骨、金の针

报酬：**オリハルク**、**ハ－デイガ－デイ**

敌人：**モグイ－タ－**×4、赤**チョコボ**、 **チョコボ**

助言：本次战斗的敌人智商偏高，会给自己使用附加能力，食莫古兽会用魅惑，并且战场上还有使我方损失一半HP的陷阱。最保险的方法就是等待敌人进攻，然后逐一消灭。

消灭了食莫古兽，一切恢复了正常。阿德鲁有些不对劲，她提出先回去休息，鲁索丝毫也没放在心上。

～ 第19章 ～
その目はなにを见る

回到旅馆，阿德鲁想起了最后与拉扎弗德进行的谈话。从小阿德鲁就在各方面都十分优秀，然而她一直不以为然，直到包括父母在内的村人都死于某种不治之症而她却活了下来，她才意识到自己与常人不同，原来她是在某个区域诞生的少量极为特殊的高质量人种。在倾诉了这些苦恼以后，大魔导师告诉她只有自己才能改变这一切。几经犹豫之后，她留下一张纸条离开了大家。

等到鲁索他们发现纸条时已经找不到阿德鲁了，危险正在向阿德鲁靠近。

胜利条件：使阿德鲁恢复

ロウの宣言：飞行道具禁止

奖励：罗传の花、古い亚麻系、**サビのカタマリ**

报酬：**オリハルク**

敌人：**ザグナル**×2、**サンドピット**×2、**サンダ－ドレイク**、**エアレス**

助言：根据战斗规则，尽量不要让远程攻击的职业出击。被操纵的阿德鲁可以进行的强力的直线攻击，不过可以趁她一马当先之际，将其在最短的时间内击倒过关。

恢复清醒之后，阿德鲁因为自己的身份而不愿意回到伙伴中间。不过在鲁索的劝说下，她终于还是归队了。

～ 第20章 ～
空贼からの挑战

整个酒吧都在讨论着到处偷名贵宝石的空贼。瓦恩在下手之前居然发出了挑战书，为了与瓦恩以决胜负，鲁索接受了保护宝石的任务，按照挑战书上的情报来到指定地点，鲁索看到的却是个冒牌货。

胜利条件：打倒假瓦恩

ロウの宣言：邦加爱护

奖励：**チョコボの**皮、**かがみのウロコ**、**サビのカタマリ**

报酬：**ヒヒイロカネ**

敌人：**スナイパ－**、斗士、**バスタ－ド**、炮击士、**踊り**子、空贼（BOSS）

助言：根据规则所限，炮击士在本战中派不上什么用场。冒牌瓦恩虽然长相稍逊了点，但是能力还蛮不错的，不可小窥。到底是个冒牌货，战斗刚开始，他就会冲上来，如果不想要宝箱中的道具（**ばんそうこう**）可以直接消灭他，在最短的时间内过关。

就要解决假瓦恩的最后时刻，真正的瓦恩终于出现了，跟鲁索打过招呼以后，瓦恩顺手把假瓦恩手上的宝石也通吃了。

回到酒吧，希德将**カミュジャ**的情况告之了其他人。随后，哈迪带来了伊鲁亚委托的任务，为了与她做个了断，鲁索毅然接受了任务。

～ 第21章 ～
セレモニ－

等候大家到来的伊鲁亚得意地宣布，以她的故事而作出的魔法书即将完成，而鲁索手中的魔法书也将作废。鲁索回应道，自己手中的魔法书是大家一起努力的结果，不会轻易就消失的。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：无

奖励：无

报酬：高级毛皮

敌人：召唤士、赤魔道士、时魔道士、里魔道士、**ナイトシエイド**（BOSS）

助言：**ナイトシエイド**一上来就进行强力的攻击，所以我方一定要注意HP的回复，集中力量从一点突破，尽量在最短时间内干掉BOSS。

～ 第22章 ～
ふたつのグリモア

战斗失败的伊鲁亚很不服气，召唤了被封印的"穴"，于是众人再次来到了禁域**ゼレイア**，准备与她决一死战。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：无

敌人：**ベヒ－モス**×2、**ナイトシエイド**（BOSS）

助言：貌似这是最后的战斗，敌人很少但都是精锐。我方一定也不要惜力。开始的时候，**ベヒ－モス**拥有魔法返回技能，所以使用魔法攻击它的时候要特别的小心；另外，每一个水晶的附近都埋伏了一个敌人，在靠近它的时候就会出现。

～ 第23章 ～
最终战

打倒了**イル－ア**后已经来不及了，穴还是被全部打开了。体形巨大的怪物几乎完全从穴中拥了出来，但是面对强大的敌人，鲁索已经毫不畏缩了，这时的鲁索经过漫长而艰苦的冒险磨炼，已经成长为一个真正勇敢的战士了。

胜利条件：打倒BOSS

ロウの宣言：R技能禁止

敌人：**ヌ－キア**残手、**ヌ－キアコア**(BOSS)、**ヌ－キア**(BOSS)

助言："**ヌ－キア**残手"会使用异常攻击，内核则专门给BOSS积攒能量，BOSS会使用威力超强的大范围攻击，一定要特别小心。将BOSS消灭后，内核会由支援模式转成进攻模式，攻击方法以及形态各种各样，令人防不胜防。这时你才会发现，其实刚才的第一个BOSS只是一场热身战而已，所以，不必留什么后手了，在伊瓦利斯积聚的能量都要尽情地释放在这次华丽的战斗中，不要留下任何些许的遗憾。

最后的战斗胜利以后，穴重新被封印，伊瓦利斯的世界也恢复成以前的状态。鲁索的日记终于写到了最后一页的最后一行，可以再次回到原来的世界了。不过，不知道鲁索现在是不是还觉得有些意犹未尽，也许以后在上课的时候，可以利用无聊的间隙，好好地回味一下这瞬间即逝的冒险吧……



混沌时代天下乱，群雄争霸大陆间！种族压迫无休止，魔族奋起反抗军！

成长率

每名武将都有自己的成长率，可以按三角键查看，成长率低的武将可以无视。在灌经验值时，也可以存盘，不满意时读取记录重新灌经验值。不过本作对武将成长率要求不高，基本上不需要特意为武将凹点提升能力。一般来说那些固有技有动画的武将成长率较高，因此可以以这些武将为招募重点。

属性

无属性之外，属性分为火、水、风、土、圣、暗六种，火与水、风与土、圣与暗为明显相克关系。

无论是武将、士兵都有自己的属性，属性也分为级别，某一属性的武将只能率领某一属性级别内的士兵，因此在游戏中我方经常会出现强人手下无强兵，强兵虽有却无人可带的情况。建议在游戏的初期，重点培养那些无属性的队员，因为无属性强悍兵种出现的几率较高，装备上即可大幅提高队伍实力，可以降低游戏的难度。另外需要注意的一点就是本作中士兵跟武器、道具等相同，都需要装备才能替换。与地面属性相同属性的兵种在战斗中会得到体力加成。无属性之外，属性分为火、水、风、土、圣、暗六种，火与水、风与土、圣与暗为相克关系。

统帅力

按照人物参加战斗胜利的次数，每名武将都可以提升自己率领士兵的数量，最少为10名士兵，每升一次统帅级别可多带五名士兵，最多可率领30名士兵。小队长带10名士兵，前卫5人后卫5人；中队长带15名士兵，前卫10人后卫5人；大队长带15名士兵，前卫15人后卫5人；司令带30名士兵，前卫20人后卫10人。

战斗回合制

本作的战斗为回合制战斗，每一回合内，我军最多可派遣五名队员出阵战斗，在某些地震、台风等天灾时期，我军可派遣出战成员数还会降低，因此在每一回合中，都要利用好这五次的行动机会，将我方的成员派遣到合适的岗位上。在城市内搜索、说服俘虏等不需要出城的行动，不消耗出战次数。

灌经验

在游戏中玩家可以为低级别武将灌经验值提升级别，原则是不能超过队伍里等级最高的人，所以可以抓一名高等级武将，其他武将依靠灌经验提升等级。不过本作更为重视通过战斗提升的率领士兵数，因此重点培养对象还是应该依靠战斗提升等级，灌经验主要用来提升副将能力。

战斗系统

本作的战斗继承新天魔界五，每名武将最多可以率领30名士兵，进入战斗后双方武将和士兵默认自动移动或攻击，玩家也可下达待机、撤退等指令。只要将敌人武将击倒，无论敌人剩余多少士兵都认定为战斗胜利。在战斗中玩家可以使用特技、道具。攻城战时，守城的一方最多可以一次出战四名武将，而攻城的一方却一次只能派遣一名武将，也就是说，攻城方必须以一对四取得胜利才能将城市占领。如果我方没有拥有以一敌四实力的武将，可以先派遣一人出战，击倒两名敌人武将后撤退，然后再在同一回合内派遣另一名武将出战，敌人之前被击倒了两名武将自动复活，但体力只有1点并不能对我军造成任何威胁，可轻松将其再次击毙，战斗的难点只是我方第二次出战的武将以一敌二。第一次出战的武将撤退后，敌人被击败的武将全部复活但在本回合体力为一，因此可以派遣其他武将轻松连续击败三名体力为一的敌将后撤退，快速提升经验和战斗次数，还可以招募到敌人的兵种。



←排兵布阵结束后，双方士兵自动战斗。

移动时候的随机事件

现象	效果	现象	效果
志愿兵	士兵数恢复	火灾发生	该街地面变为火属性
士兵脱走	士兵数减少	惠みの雨	该街地面变为水属性
救护队	武将体力、异常状态回复	木木の芽生え	该街地面变为土属性
好传闻	士气上升	龙卷	该街地面变为风属性
食粮不足	HP降低50%	圣なる雫	该街地面变为圣属性
睡眠不足	SP降低50%	ガス发生	该街地面变为暗属性
刺客	HP降低80%	力の素	力+1
死灵召唤	SP降低70%	体力の素	防御+1
毒蛇	中毒	知力の素	魔力+1
睡魔	催眠	ウィルス爆弹	该街地面全部武将生病
攻击力、魔法力增加	攻击力、魔法力增加10%	地雷	该街地面全部武将兵数减少
攻击力、魔法力减少	攻击力、魔法力减少10%	睡眠ガス	该街地面全部武将睡眠
速度、命中增加	速度命中率增加30%	笑气ガス	该街地面全部武将禁止使用特技
速度、命中减少	速度命中率减少30%	火攻め	该街地面内全部武将体力、士兵数减少
全能力增加	攻击、防御、魔法、精神、速度增加30%	割れた镜	攻种反转
全能力减少	攻击、防御、魔法、精神、速度减少30%	强制转移	强行返回总部
		アイテム	随机取得物品

俘虏

按照据点的规模不同，可以容纳的俘虏数量也不相同，最多为四名；每名武将也可带一名俘虏。处刑的俘虏不会再出现在游戏中；解放的俘虏则成为在野武将，有可能继续在本战或其他战斗中出现；说得的俘虏则加入玩家的队伍，魅力越高的武将说得成功几率越大。完成该地图战斗后，如果还有未处理俘虏，则只能在最后选择解放和处刑。



↑有人被捕时，击败该敌将自动解放。

特技

武将特有的技能，有些可以在地图上发动，有些则只能在战斗中使用，都需要消耗人物魔法点数发动。特技的种类很多，关系到战斗的难度，并且大部分特技都能够自行为武将装备。不过那些比较强悍的人物却都有自己独门的绝学，并且在发动时都配有必杀动画，玩家在招募同伴时，可以以是否有必杀动画作为衡量标准。还有一些相关武将作为主帅和搭档出战时，可以使用合体技，合体技消耗主帅武将的魔法值。特技经过多次使用后，也可以提升级别，增强使用效果。

长距离移动

玩家可以利用浮游石这一装备提升武将的移动距离和跳跃高度，派遣一名武将移动后，将浮游石取下为另一名武将装备，在他移动后再将浮游石取下，如此循环直到全部武将行动完毕。

回合开始时的随机事件

出现	效果
蝶（青）	道路上武将异常状态回复
蛾（黄）	道路上武将催眠
青鸟	士气上升
黑鸟	士气下降、金钱减少、地震（行动数减少）
红鸟	级别上升1
黄鸟	金钱增加
红橙大鸟	级别上升1-2
凤凰	1-2人转职
金色鸟	1人转职
幸运鸟	掉落物品或金钱
五种鸟	鸣叫时发生地震、其他随机
雨云	台风、停止行动一回合
陨石	据点内武将士兵数、SP值降低

时间

游戏中的时间分为清晨、正午、黄昏、深夜四个时段，在战场上每个势力行动都需要消耗一个时段，正午和黄昏对部分兵种的能力有影响，会使适合兵种得到能力加成，比如说暗夜骑士在深夜能力大幅提升，但在正午时分却会能力大幅下降；光明骑士则与它完全相反，利用时间影响也是消灭强敌人的主要方法。玩家一定要在合适的时间段结合有利的地面属性，派遣最为适合的兵种出战。

坠たち魂

魔族少女罗赛（**ロゼ**）与妹妹相依为命生活在一个平静的魔族小村中，一日因妹妹生病发烧，罗赛独自一人出门工作。不料人类的军队却在此时攻入了罗赛和妹妹居住的魔族村庄，虽然罗赛赶走了人类的侵略军，但妹妹却被敌人无情杀害。从此罗赛发誓要为妹妹报仇，要让魔族脱离被压迫奴役的悲惨处境。

在罗赛与生俱来的强大魔力和阿修莱（**アシュレイ**）的帮助下，罗赛成为魔族的首领，在她的带领下魔族的军队魔皇军势如破竹地夺回了自己的领地。周围一些魔族分支和魔族的强者纷纷前来投靠，魔皇军的力量逐渐壮大。可是在此时一些魔族的士兵竟然在复仇的旗号下肆意虐待人类，连老人和妇女都不肯放过，虽然罗赛严厉惩罚了肇事者，但这种现象却屡禁不止。由于魔皇军逐渐脱离了正轨，罗赛异常烦恼，不过在阿修莱的鼓励下，罗赛最终恢复了自信，决定要带领魔族与人类和平共存。阿修莱其实就是罗赛的分身，与罗赛拥有完全相同的面孔。这是因为在罗赛幼年的身体不能承担体内巨大的魔力，因此产生了分身阿修莱。阿修莱协助罗赛的最初目的就是与罗赛重新合体，合体后的罗赛将变得更为强大，但却也会因此失去自我。阿修莱与罗赛摊牌后，罗赛拒绝了他的要求，而阿修莱则是悄悄离去，因为他也像其他魔族战士一样，深深被罗赛吸引，坚信罗赛可以带领魔族走上一条光明之路……

✤ 序章 きっかけ

入门关卡，只有一场战斗，并且只能派遣主人公**ロゼ**一人出战。按照指示离开自己的家园，移动到下一据点，之后进入第一场战斗。敌人很弱，虽然带了一名士兵，但却完全不是主人公的对手。然后将新出现的敌人地下的属性改为火属性，之后再出阵可以将其轻松击败。背后出现敌人后迅速返回，将占领主人公家园的盗贼消灭。

✤ 第一章 魔皇军

1-1：先将己方城池外敌人脚下地面属性改变，随后将其击败。派人占领主城边上的塔，在里面探索后可招募到无属性的队员**ミユール**为部下，因为一般在游戏初期获得的强悍兵种大多是无属性兵种，因此可将此人作为重点培养对象。可以在塔中留下两人，等待消灭敌人埋伏在塔周围的援军。占领敌人据点后，敌人主城出现，可以跟敌人打一场消耗战，逐个击破敌人，也可以在夜晚派主人公一人攻城，不过需要为她装备上最强的装备，并且要注意战技的使用。至于



剑豪

隐藏人物之一，只要在指定地点探索即可加入。有些地点探索后，根据对话选择不同，招募到同伴也不相同。

Desire

本作以永恒大陆为舞台，使用新天魔界五的游戏系统，为玩家从两个势力不同的角度讲述了永恒大陆的故事，使玩家可以完整地了解永恒大陆的历史。第一剧本以魔皇军罗赛为主角，第二剧本以人类少年艾利路为主角，玩家可以根据自己的喜好自由选择。系列中的人气角色希罗则隐藏在神秘之塔中，玩家完成挑战后便可招募到她。

□文/雪飞

PS2	本刊译名：新天魔界混沌世纪愿望			CERO A
	IDEA FACTORY	7140日元	2007年9月27日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	274KB

无属性武将

本系列中无属性的士兵比较强悍，并且在游戏初期便可以招募到。虽然其他属性的士兵在同属性地面可以得到体力加成，但却在反属性地面上会损失体力，还比较容易受到时间的影响，而无属性士兵大多不受任何地形时间的影响，可以随时发挥自己的威力。另外游戏中还有恢复体力的无属性魔法，因此强烈推荐锻炼那些无属性武将。

最初跟随主人公的大众脸角色则没什么用处，在本战和以后的战斗中都专门负责探索或者开拓。

1-2：先占领地图最右侧据点，然后从据点出发直接占领**ガレーナ**岩。敌人剩下的两个据点都有一名非大众脸武将把手，其中率领铁炮足轻的武将比较难缠，利用我军人数上的优势车轮战将其击败。完成此战后，可以开始为武将们灌经验，也可以选择搭档、买卖物品和转职。

第二章 同志

2-1：敌人武将众多，并且全部会使用提升攻击力的特技，不过他们率领的士兵却弱得离谱，完全是为我军角色送经验。开始战斗后，利用地图上的建筑物分散敌人的兵力，逐渐削减敌人武将数。最后的BOSS装有防卫之盾，可以自行回复体力，需要多砍上一阵。

2-2：要与敌人两支军团同时作战，注意将地面改成有利于我方的属性，最好先消灭上方的敌人，不过主力不能全部派走，至少留下一到两人防卫蛙人军团。在正中央的空城中有隐藏人物。

第三章 现实

有头有脸的角色大多是可统帅15名士兵的中队长，能力不弱并且不乏强悍兵种，开战前最好去自由战斗中练练级，并且让主力角色都升级到中队长。开战后先将主城周围地面全部改成有利于己方武将的属性，并且留下几名强人守卫城池。在本战中可以逮捕敌人的武将后，将其率领的高级士兵掠夺，为己方主力装备。敌人中龙健、极乐丸、**シロ**一都有必杀动画，**シロ**一与铃鱼姬还有合体技。铃鱼姬非常强大，但在本战不会出城，想招募她就要再完成本战后再次进入本地图的自由战斗，等敌人访她出来后逮捕招募，不过招募的成功率极低。完成本战后，在地图上出现特殊塔，可以反复进入练级，第一次进入时，还能招募到隐藏人物**ネーブル**，她与第一章中招募的隐藏人物**ミュール**有合体技。



第四章 转机

要与分属三个势力的敌人战斗，因为敌人间也会互相争斗，所以本战并没有什么难度，在地下都市**ミント**有隐藏人物。

第五章 暗跃

先消灭距离自己最近的敌人，**ギュフィ**三世与**マチルダ**有合体技。因为地图上大部分土地都是暗属性，因此本战是**ロゼ**等暗属性武将最为活跃的一战。

第六章 魂の花嫁

要与四个敌人战斗，虽然敌人的武将并不强悍，但他们率领的士兵却相当优秀，可以在逮捕敌人武将后，把他们的士兵摘下来为主力武将装备。本战还可以招募到大量隐藏人物。

最终章 结束

还是要与四个敌人战斗，地图左上的敌人最弱，只有三名武将，可以在刚一开战便将其消灭。本战地图上也有不少隐藏人物等待玩家探索招募。

失われし绊

少年艾利路（**エリル**）与霍鲁农斯王国萝西（**ローシイ**）公主青梅竹马，但因为同伴利法亚（**リファアイア**）的劝阻，艾利路也自认为不是继承王位统治国家的材料，因此悄悄地离开了公主，踏上冒险的旅途。然而萝西公主却不能忘记他，终于离开王城追上了艾利路，然而在利法亚的怂恿下，艾利路竟然当面将两人订情的信物首饰扔到大海中，以此表示出自己的决心。夜晚心中对公主有愧的艾利路久久不能入睡，独自到海边散心。此时天空中下着小雪，气温骤然下降。走到海边发现萝西公主竟一个人站在冰冷的海水中寻找首饰，艾利路大受感动决定不再逃避，并与公主重归于好，一起寻找订情信物。次日在萝西公主离去时，看到远方的王城被笼罩在烈火中，艾利路立即决定护送公主回城。这次事件的原因部分士兵突然暴走，不过幸亏艾利路及时赶回，阻止了这些暴走的士兵。原本与霍鲁农斯政府通好的辛巴帝国非但不帮忙镇压暴乱，反而趁机出兵，使霍鲁农斯王国备受打击，国王也因此下令利法亚全力协助艾利路，共同保护自己的祖国。在艾利路和士兵们的努力下，终于将侵略者赶出祖国，艾利路一行随后决定调查事件的起因。在调查途中，艾利路一行人遇到了寻找牙兽宝玉的魔族少女波娄（**ボロ**），因为她对同伴的态度恶劣导致两名同伴造反，不过聪明的波娄却巧妙地利用好心的艾利路充当自己的挡箭牌。相传牙兽的力量极为强大，古代帝国曾经利用它消灭了魔族和怪物，因此国王流海因（**リューハイン**）决定与波娄同行，一起寻找传说中的牙兽宝玉。虽然此时艾利路回到了萝西公主的身边，但利法亚却一直极力反对，不时地提醒艾利路要尽到自己的职责。在魔族少女波娄的带领下，艾利路一行找到了牙兽的宝玉，但帝国大军却随后而到。杀退了帝国大军后，艾利路一行得到了宝玉，而少女波娄却并不打算利用宝玉的力量，而是想将它放回原处。流海因国王同意了她的请求，艾利路一行人跟随波娄继续前进。

杀退了大量为争夺宝玉得到力量的无数个势力后，艾利路一行终于将宝玉带回波娄的村庄，但这里的守卫却坚决不肯放行。波娄是被龙人收养的孤儿，龙人的职责则是守卫村庄神殿中的牙兽宝玉。虽然这里的龙人因不肯相信人类拒绝放行，但波娄的父亲却相信艾利路一行的诚意，决定让他们进入神殿，亲手将宝玉放回原处。然而在战胜了阻拦的龙人加兹（**ジャズ**）后，大家进入神殿，看到这里摆放着多枚宝玉，波娄正准备将宝玉放回原处时，受流海因国王指使的利法亚突然出手，将宝玉夺走。流海因国王也露出了自己的真面目，原来看到这么多宝玉后，他的野心极度膨胀，决定利用宝玉的力量成为大陆的绝对主人，统治管理大陆上的全部种族。波娄的父亲承担起自己误信他人的责任，一步步走进利法亚，企图夺回宝玉，但却被利法亚无情斩杀……

艾利路与萝西公主考虑再三，终于决定放弃一切，夺回龙玉。在龙人和波娄的帮助下，艾利路一行消灭了各路敌军，并在小岛神殿前找到了流海因国王及利法亚。此时国王还没有得到牙兽的全部力量，因此只能依靠利法亚的力量。在利法亚失利后，接近疯狂的流海因国王竟将萝西公主挟持为人质，以此要挟艾利路，而利法亚却在此时出手袭击国王。原来他一直在暗恋着萝西公主，所以才会不断地阻止艾利路与萝西公主走到一起。拥有毁灭星球力量的牙兽突然出现，但它并没有赐予流海因国王任何力量，而是一口将其吞噬，萝西公主和利法亚也随后被其吸收，无奈艾利路一行只得再次战斗。苦战之后终于击败了牙兽，但不过是暂时抑制它的力量，星球依然有随时被其毁灭的危险。在牙兽体内的萝西公主不断苦苦哀求，要求艾利路将牙兽击毙，强忍着心中的痛苦，艾利路终于将牙兽击杀。

数日后，艾利路在波娄的不断要求下，打开了当日与萝西公主的订情信物，上面只刻着一行字——发誓与你永远相爱……

第一章 再会

1-1：移动到据点后，出现第一个敌人，不过他的体力只有500，可以轻松取胜。进入据点后出现新的敌人，体力6500，我方同时出现援军，可以让艾利路队单挑，搭档萝西不断为他回复体力，也可以利用车轮战法取胜。

1-2：移动到据点出现三名敌人，无论武将能力还是士兵能力，我军都远超对手。出现敌人新据点后，守卫据点的两名敌将不会出战。

第二章 秘宝

2-1：消灭两名敌人后自动过关。

2-2：帝国军很菜，连总BOSS都不堪一击。

第三章 出击

3-1：利用有利地形消灭敌人主力，然后再攻击敌人主城。波娄调查右下的洞穴，出现隐藏地图，不过最好让强人陪同，用以消灭出现的隐藏敌人。

3-2：地图与前一战完全相同，地面属性发生变化。调查右下洞穴出现新的敌人，战胜后可以让他们加入。

3-3：只有5名敌人，可轻松过关。敌BOSS在战斗结束后自动加入。

第四章 魔皇军

4-1：开战后可先占领左右两个据点，让强悍的队员在这里消耗敌人的兵力。

4-2：魔皇军有不少强人，如果要在本战招募到

魔皇军的领袖，必须优先消灭魔皇军。

4-3：与三个势力交战，因与地形属性相适，水上的青蛙们在本战比较棘手。

4-4：与两个势力交锋，地面属性和隐藏人物招募是本战重点。

4-5：只出现几支敌人部队，可以轻松取胜，完成战斗后新同伴加入。

4-6：跟4-4地图完全相同，只是敌人的位置发生变化。

第五章 失われし绊

5-1：敌人最初只有龙人一名，但他会招募同伴，也会主动出击。可以改变地面属性降低龙人士兵的能力。战斗结束后剧情中选择第一项目为顺从国王成为帮凶，进入邪恶路线；第二项为反对国王进入正派路线。两个路线战斗基本相同，只是剧情发生变化。

5-2：因为敌人只有5名，因此可以在第一回合完成任务。

第六章 帝国の精锐

6-1：与三股敌人战斗，派遣强人防卫帝国军。

6-2：与四个敌人势力战斗，铃鱼姬势力应优先解决。

6-3：继续对付四个势力的敌人，敌军的特点是将弱兵强。

第七章 魔皇军

7-1：最初的敌人只有利法亚，体力32000没有士兵，在野外战斗后敌人不能回复HP，可以用车轮战取胜。最好使用物品或者魔法将他的SP值降为零，避免他不断在战斗中使用防卫之盾回复体力。战胜利法亚一次后，他会复活，但HP只有12000，并且继承前一战的SP值，可以轻松取胜。剧情之后，萝西、利法亚和牙兽出现，不要让三人集中在城中，等敌人出城后逐个击破。

全部要素都隐藏在战场中！完美收集需要足够的时间和精力！

除了武将的固有技和必杀技外，游戏中还有大量的普通特技。普通特技分为魔法特技和物理特技两种，魔法特技对应各种属性，物理特技即对应属性也对应武器。由主人公的属性等级决定该主人公可以装备使用的特技。



魔法特技

技名	价格	效果	命中率	SP	属性	技名	价格	效果	命中率	SP	属性
パワー・エクステンション	12000	攻击力+45%	100	150	无	ギガフレイム	—	伤害9	100	260	火
ガード・エクステンション	12000	防御力+45%	100	150	无	アイスニードル	1000	伤害1	100	60	水
マジック・インラージ	12000	魔法力+45%	100	150	无	コールド	5000	伤害3	100	110	水
エレメンタル・ガード	12000	精神力+45%	100	150	无	スノーストーム	10000	伤害6	100	190	水
クイック・リインフォース	12000	速度+45%	100	150	无	アクアドライブ	15000	伤害4	100	150	水
シャープ・コマンド	12000	命中率+45%	100	150	无	地形变异（水）	20000	地形变化为水属性	100	200	水
赤の波动	12000	攻击力-45%	100	150	无	绝对零度	—	伤害9	100	260	水
青の波动	12000	防御力-45%	100	150	无	ディグ	1000	伤害1	100	60	土
黄の波动	12000	魔法力-45%	100	150	无	クラック	5000	伤害3	100	110	土
绿の波动	12000	精神力-45%	100	150	无	アースクエイク	10000	伤害6	100	190	土
デスフラッシュ	12000	命中率-30%	100	150	无	ガイアブレイク	15000	伤害4	100	150	土
紫の波动	12000	速度-45%	100	150	无	地形变异（土）	20000	地形变为土属性	100	200	土
ヴォイド・エクソダス	14000	伤害4、士气-10	100	150	无	エンド・フォールダウン	25000	伤害5、命中率-30%	100/50	190	土
亚空间フェイズ	14000	伤害4、命中率-10%	100	150	无	流星落下	—	伤害9	100	260	土
ロスト・フレイム	15000	火属性效果无效	200	150	无	サンダー	1000	伤害1	100	60	风
ロスト・ウォーター	15000	水属性效果无效	200	150	无	ストーム	5000	伤害3	100	110	风
ロスト・アース	15000	土属性效果无效	200	150	无	ディスカス	10000	伤害6	100	190	风
ロスト・ウインド	15000	风属性效果无效	200	150	无	地形变异（风）	20000	地形变为风属性	100	200	风
ロスト・セイント	15000	圣属性效果无效	200	150	无	ソニックバースト	15000	伤害4	100	150	风
ロスト・ダーク	15000	暗属性效果无效	200	150	无	トルネード	—	伤害9	100	260	风
キングムイムイ	15000	召唤キングムイムイ	200	150	无	リカバリー	1000	异常状态回复	100	50	无
地形变异（无）	20000	地形变化为无属性	100	200	无	キュア	1000	HP回复+30%	100	60	圣
ブレイブ・ボイス	20000	士气+10	100	180	无	キュアアロウ	1000	伤害1	100	60	圣
里切りの兆し	20000	士气-10	100	180	无	キュアレインボウ	5000	HP回复+60%	100	110	圣
时间变异（朝）	20000	时间变化：朝	100	200	无	キュアランス	5000	伤害3	100	110	圣
时间变异（昼）	20000	时间变化：昼	100	200	无	マジックオーラ	7000	魔法力+30%	100	60	圣
时间变异（夕）	20000	时间变化：夕	100	200	无	マジックガード	7000	精神力+30%	100	60	圣
时间变异（夜）	20000	时间变化：夜	100	200	无	マジックオフ	7000	魔法力-30%	100	60	圣
ダークホール	20000	即死攻击	30	150	无	エレメンタルオフ	7000	精神力-30%	100	60	圣
デストパス	20000	召唤デストパス	200	200	无	キュアオーロラ	10000	HP回复+100%	100	190	圣
パロパロ	20000	召唤パロパロ	200	190	无	エクスプロージョン	10000	伤害6	100	190	圣
ミステリーテラー	25000	攻、防、魔、精-20%	100	200	无	セイントファング	15000	伤害4	100	150	圣
グリーン・ノア	25000	复活	60	200	无	慈爱の祈り	20000	HP回复+50%	100	150	圣
黒の波动	25000	攻击力-30%、防御力-30%	100	200	无	ロストスキル	20000	SP-30%	100	100	圣
						地形变异（圣）	20000	地形变为圣属性	100	200	圣
白の波动	25000	魔法力-30%、精神力-30%	100	200	无	ライフフォース	—	复活	70	180	圣
						セイントカイザー	—	伤害9	100	260	圣
月光圣の祈り	25000	HP回复+80%、速度+20%	100	200	无	バースト	1000	伤害1	100	60	暗
						ダークフレア	5000	伤害3	100	110	暗
空间变异	25000	攻击种类调换	100	200	无	パワーアップ	7000	攻击力+20%	100	60	暗
フリーズ・アイ	25000	禁止敌人使用特技	100	200	无	ガードアップ	7000	防御力+30%	100	60	暗
铁神	30000	召唤铁神	200	250	无	クイックアップ	7000	速度+10%	100	60	暗
フエンリル	30000	召唤フエンリル	200	250	无	サーチアイ	7000	命中率+30%	100	60	暗
うさぎ魔神	40000	召唤うさぎ魔神	200	300	无	パワーダウン	7000	攻击力-30%	100	60	暗
エンジエル炮	40000	召唤エンジエル炮	200	300	无	ガードダウン	7000	防御力-30%	100	60	暗
デスナイト	40000	召唤デスナイト	200	300	无	スロウ	7000	速度-30%	100	60	暗
エナジーボルト	—	0伤害（士兵数）	200	100	无	フラッシュ	7000	命中率-20%	100	60	暗
死神の契约	—	即死	200	300	无	ダークフォース	10000	伤害6	100	190	暗
恶魔の契约	—	0伤害（士兵数）	200	300	无	アストラル・ホール	18000	伤害4、速度-20%	100	160	暗
ファイア	1000	伤害1	100	60	火	スリープ	20000	催眠	20	180	暗
フレアウォール	5000	伤害3	100	110	火	デスブラインド	20000	即死	20	150	暗
テラ・アトミック	10000	伤害6	100	190	火	地形变异（暗）	20000	地形变化暗属性	100	200	暗
フレイムウエーブ	15000	伤害4	100	150	火	暗黑变异	—	兵种变化	200	200	无
地形变异（火）	20000	地形变化为火属性	100	200	火	ブラックゲート	—	即死	40	260	暗

物理特技

技名	价格	效果	命中率	属性	SP	武器
两连击	1500	伤害1	100	无	70	剑
火炎斩	4000	伤害3	100	火	60	剑
冰结斩	4000	伤害3	100	水	60	剑
地裂斩	4000	伤害3	100	地	60	剑
烈风斩	4000	伤害3	100	风	60	剑
剑魔连斩	6000	伤害3	100	无	100	剑
圣光	10000	HP回复30%	100	圣	100	剑
ブレイブ・ハード	10000	伤害5	100	火	150	剑
ロスト・キャリバー	10000	伤害5	100	暗	150	剑
ドラゴンブレイク	20000	伤害7	100	无	200	剑
ソニックブレイブ	20000	伤害7	100	无	200	剑
暗杀剑	20000	即死	30	无	150	剑
新・剑魔连斩	—	伤害0（士兵数）	100	无	200	剑
二连击	1500	伤害1	100	无	70	刀
火炎斩	4000	伤害3	100	火	60	刀
冰结斩	4000	伤害3	100	水	60	刀
地裂斩	4000	伤害3	100	土	60	刀
烈风斩	4000	伤害3	100	风	60	刀
金刚	5000	伤害5	100	无	100	刀
气绝	10000	催眠	40	无	160	刀
壹之太刀迁风	10000	伤害4	100	风	100	刀
圣光	10000	HP回复30%	100	圣	100	刀
月影	15000	伤害7	100	无	100	刀
月影・改	20000	伤害8	100	无	190	刀
封神闪	30000	伤害4、士气-10	100	无	200	刀
神风	—	伤害9	100	无	250	刀
つるぎの舞い	—	伤害0（士兵数）	70	无	150	刀
二连击	1500	伤害1	100	无	70	斧
岩崩し	5000	伤害3	100	无	80	斧
大激震	10000	伤害4	100	无	130	斧
回转击	20000	伤害6	100	无	160	斧
爆风回转击	—	伤害10	100	无	250	斧
ソルジャーボール	—	伤害0（士兵数）	100	无	280	斧
二连击	1500	伤害1	100	无	70	枪
空转乱舞	4000	伤害3	100	无	60	枪
击双演舞	6000	伤害5	100	无	100	枪
ファルコンウィング	10000	伤害3	100	风	150	枪
エンジエル・ダスト	20000	伤害4	100	圣	200	枪
スリープシャドゥ	20000	催眠	40	无	160	枪
ホワイトライブ	25000	伤害6、对不死系特效	200	无	100	枪
空间异变	—	攻种反转	200	无	120	枪
地狱乱舞	—	伤害0（士兵数）	100	无	150	枪
天地创造	—	伤害7、对人类特效	200	无	250	枪
二连击	1500	伤害1	100	无	70	弓
光波	3000	伤害3	100	无	80	弓
心突弓	6000	伤害5	100	无	100	弓
ビーストヘブン	20000	伤害7	100	无	150	弓
デスアロー	30000	伤害4、即死	100、10%	无	200	弓
人突弓	—	伤害0（士兵数）	120	无	280	弓
二连击	1500	伤害1	100	无	70	铳
三连射	10000	伤害2	70	无	150	铳
波动弹	12000	伤害4	100	无	150	铳
乱れ击ち	20000	伤害7	100	无	200	铳
五连射	—	伤害4	80	无	230	铳
デス・マシンガン	—	伤害1（士兵数）	10	无	300	铳
二连击	1500	伤害1	100	无	70	爪
金刚	5000	伤害5	100	无	100	爪
岩崩し	5000	伤害3	100	无	80	爪
大激震	10000	伤害4	100	无	130	爪
气绝	10000	催眠	40	无	160	爪
波动百击	15000	伤害2	100	无	180	爪
击走	—	伤害5（士兵数）	100	无	300	爪
极乐净土	—	伤害7、对魔物特效	100	无	230	爪
ヘルズナイト	—	伤害0（士兵数）	200	无	300	通用
兽神	—	伤害0（士兵数）	200	无	300	通用
凤凰转生	—	伤害0（士兵数）	200	无	300	通用

兵种

无属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
ソルジャー	240	12	2	7	1	5	物	—	—	—
ハンター	240	9	2	6	1	5	物	—	—	—
侍	300	15	3	7	1	4	物	—	—	两次攻击
グレムリン	300	13	3	9	2	9	物	—	130%上升	—
ヒヨコ虫	370	16	3	5	1	4	物	—	—	—
骑士	500	21	4	9	2	5	物	—	—	—
足轻	230	26	5	5	1	4	物	—	—	—
テイターン	1000	40	8	9	2	4	物	—	—	—
キングヒヨコ虫	1000	40	8	10	2	4	物	—	—	—
キラーブラック	460	17	3	5	1	7	物	—	130%	—
ケルベロス	720	33	7	10	2	6	物	—	—	—
魔术师	280	8	2	12	2	5	魔	—	—	—
マジックハンター	280	10	2	13	3	5	魔	—	—	—
忍者	350	19	4	18	4	8	魔	—	—	两次攻击
魔法铳士	430	6	1	16	3	4	魔	—	—	—
魔导师	290	9	2	20	4	5	魔	—	—	—
インプ	270	15	3	23	5	6	魔	—	—	—
デスピエロ	670	14	3	28	6	4	魔	—	—	—
ホワイトアーク	840	22	4	35	7	5	魔	—	—	—
岩魔人	1000	18	4	38	8	4	魔	—	—	—
ゴルディオ	530	11	2	22	4	5	魔	—	—	—
マジックバット	220	12	2	18	4	7	魔	—	—	—
ディアボロス	720	35	7	12	2	5	物	—	140%上升	—
ドラゴンライダー	680	25	5	12	2	7	物	—	—	不可变更
ゴーストナイト	700	35	7	35	7	4	魔	30%下降	400%上升	2次攻击
アーマーナイト	1100	22	4	5	1	4	物	—	—	—
ベビージュカブラ	700	28	6	12	2	7	物	—	—	—

火属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
岩の精灵	320	8	15	7	1	4	物	—	—	—
炎骑兵	210	13	3	13	3	8	物	—	—	—
龙战士	260	16	3	8	2	5	物	—	—	—
フレイムイエティ	460	8	2	18	4	3	魔	—	—	—
赤魔术师	240	5	1	12	2	5	魔	—	—	—
ヘルドッグ	580	13	2	29	6	7	魔	—	—	—
ファイアボール	300	6	1	15	3	9	魔	—	70%下降	—
ボムナッボー	410	25	5	9	2	5	物	—	—	—
ドラゴン	510	31	6	11	2	9	物	—	—	—
火炎兵	370	9	2	23	5	5	魔	—	—	—

水属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
水剑士	280	12	2	8	2	6	物	70%下降	130%上升	—
チョキ	350	15	8	3	1	3	物	—	—	—
マーマン	540	23	5	11	2	7	物	70%下降	—	—
イエティ	680	29	6	14	3	6	物	60%下降	—	—
クリオネ	210	6	1	10	2	8	魔	70%下降	—	—
ファラウエイ	400	11	2	19	4	6	魔	—	—	—
フロストドラゴン	510	14	3	24	5	4	魔	—	—	—
パイレーツ	430	18	4	9	2	9	物	—	—	—
水斗士	260	7	1	12	2	5	魔	70%下降	130%上升	—
水の精灵	320	9	2	15	3	7	魔	70%下降	—	—
タコ魔人	900	35	7	12	2	4	物	—	—	—
イカ魔人	900	15	3	35	7	4	魔	—	—	—

召唤兽											
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	属性	类型	昼	夜	备注
キングムイムイ	3200	30	4	9	2	4	土	物	—	—	—
デストパス	4000	12	2	35	4	5	无	魔	—	—	—
パロパロ	5600	35	6	4	1	7	风	物	—	—	—
うさぎ魔神	6000	35	6	35	6	8	无	魔	—	—	—
ゴルフェス	6800	45	8	10	2	5	暗	物	50%下降	150%上升	—
フェンリル	7200	15	3	50	7	7	水	魔	—	—	—
エンジェル炮	8000	10	2	60	9	4	圣	魔	—	—	—
デスナイト	8000	70	11	33	7	8	暗	物	—	—	—
铁神	8400	50	7	5	1	4	土	物	—	—	—
ジュカブラ	9200	45	8	21	4	8	无	物	—	—	—



↓魔皇军统帅罗赛原本是一名普通少女，为了给妹妹报仇愤然起兵。



↑第二个剧本与罗西公主并肩战斗，如果走正派路线，国王和利法亚会成为敌人。

土属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
クレリック	270	8	2	14	3	7	魔	130%上升	—	HP回复
土の精灵	420	12	2	17	3	4	魔	—	—	—
ゴーレム	380	15	10	10	2	4	物	—	—	—
铁魔人	900	23	5	15	3	4	物	—	—	—
ガーディアン	750	29	6	19	4	6	物	—	—	—
ドクムイ	330	10	2	9	2	4	魔	—	—	—
コカトリス	520	15	3	21	4	5	魔	—	—	—
ビッグアイ	480	18	4	12	2	6	物	—	—	—
ワーウルフ	310	12	2	8	2	9	物	—	300%上升	—
ゴーゴン	650	19	4	27	5	5	魔	—	—	—

风属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
斗士	310	13	3	7	1	7	物	—	—	枪攻击
キラービー	200	10	2	5	1	9	物	—	—	—
キリングバット	380	16	3	8	2	6	物	—	—	—
沙の精灵	480	20	4	10	2	5	物	—	—	—
ワイバーン	600	25	5	13	3	6	物	—	—	—
セイレーン	380	9	2	22	4	6	魔	—	—	—
グリフォン	700	20	4	20	4	7	魔	—	—	不可变更
天狗	750	17	3	28	6	8	魔	—	—	—
魔斗士	310	7	1	13	3	7	魔	—	—	枪攻击
バード	480	11	2	16	3	8	魔	—	—	—
风骑兵	600	13	3	22	4	5	魔	—	—	—

圣属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
モンク	300	14	2	9	2	6	物	—	—	—
木の精灵	370	18	3	17	3	6	物	—	—	两次攻击
セイント	460	23	4	14	3	5	物	140%上升	60%下降	—
水晶龙	580	33	5	13	2	4	物	150%上升	—	—
エンジェルナイト	410	15	3	27	5	7	魔	130%上升	70%下降	—
フェアリー	240	10	2	11	2	9	物	—	—	—
白魔术师	210	8	2	14	3	6	魔	—	140%上升	HP回复
光の精灵	260	10	2	17	3	6	魔	150%上升	50%下降	—
ラビトニアン	510	19	4	34	7	5	魔	—	140%上升	—
ナーガ	320	12	2	21	4	4	魔	—	—	—

暗属性										
名称	HP	攻击	防御	魔法	精神	速度	类型	昼	夜	备注
ゾンビ	210	9	2	5	1	4	物	—	130%上升	—
魔剑士	260	11	2	12	2	6	物	—	130%上升	—
スケルトン	320	14	3	15	3	4	物	—	130%上升	—
ボーンナイト	410	17	3	12	2	5	物	20%下降	400%上升	—
デュラハン	610	27	2	2	0	5	物	—	150%上升	—
黑魔术师	220	7	1	15	3	6	魔	—	130%上升	—
ゴースト	270	8	2	12	2	8	魔	50%下降	140%上升	—
マミー	340	10	2	18	4	4	魔	60%下降	150%上升	—
暗の精灵	430	13	3	23	5	5	魔	60%下降	140%上升	—
バンパイア	530	17	3	17	3	5	魔	30%下降	400%上升	—
ドラゴンゾンビ	510	22	4	12	2	4	物	—	140%上升	—
デーモン	850	18	4	27	5	5	魔	70%下降	150%上升	不可变更
ゾンビライダー	630	30	6	12	2	7	物	30%下降	170%上升	不可变更

合体技

比固有技更为强悍的特技，需要让两名特殊武将编成一队，使用时消耗武将的SP点数，不消耗搭档的SP值。

合体技	主人公1	主人公2	效果	命中率	属性	消费SP
觉醒・渊に潜みし者	ロゼ	アシュレイ・ロフ	伤害30	60	暗	150
パワー・スプレッド	ミュール	ネーブル	伤害10	100	风	260
超力・S・イリュージョン	イヌオウ	ネコオウ	伤害20，精神-30%	100	无	200
トゥルー・ラヴァーズ	エリル	ロージイ	伤害20	100	圣	200
ロスト・ブレイク	リファアイア	リューハイン	伤害15	100	无	150
グランド・ドラゴン	ポロ	ジャズ	伤害15	100	土	150
爆裂双功霸	龙健	绝鬼	伤害14	100	火	260
降魔轰烈闪	ギュフイ三世	マチルダ	伤害16	100	圣	150
天帝爆炎丹阵	メトロノーゼ	プリムローズ	伤害15	100	炎	260
剑に捧げた誓い	アンクロワイヤー	エウドリ	伤害12	100	无	200
姫のお言いつけ	铃鱼姬	シロー	伤害18	100	无	180
ハウンド・ダウン	マシリー	ヴァイル	伤害14，命中-30%	100	土	190



固有技

技名	使用武将	效果	命中率	属性	消费SP	技名	使用武将	效果	命中率	属性	消费SP
ギルティ・ディサイド	ロゼ	即死	20	暗	100	慈爱の祈り	シリシア	HP回复50%	100	圣	150
ロストキャリバー	アシュレイ・ロフ	伤害5	100	暗	150	グランド・ドラゴンS	ジャズ	伤害7	100	无	200
ライジング・フォース	ミュール、クライス	伤害4	100	风	150	グリーン・ノア	テニッシュ	复活	60	无	200
魔神招・黑雷	イフ	伤害9	100	风	150	皇龙轰雷掌	铃鱼姬	伤害5	100	无	100
デスペラード・マッスル	バイアード	伤害9	100	暗	150	风流の舞	极乐丸	伤害8	100	风	250
クイック・リインフォース	エティエル、アイナ	速度+60%	100	无	150	炎阵乱舞	シロー	伤害1	100	火	60
モンキー・パニック	クウ	伤害5	100	圣	100	里奥义・爆裂功覇	龙健	伤害5	100	火	150
メイファース	テイアナ	攻击+60%	200	圣	100	里奥义・爆裂功覇	绝鬼	伤害5	100	无	150
エンジェル・ダスト	シエルミナ	伤害4	100	光	200	魔道闪・天魔烈火斩	メトロノーゼ	伤害5	100	火	150
慈爱の祈り	ネーブル	HP回复60%	100	圣	150	ブレイブ・ハード	エウドリ、フエルミダ	伤害5	100	火	150
里奥义・封神闪	テモワン	伤害5、士气-10	100	无	200	狮子吼・アウトレイジィ	アンクロワイヤー	伤害10	100	风	150
ファイン・コマンド	フローネ	士气+20	100	无	180	パワー・エクステンション	シーグライド	攻击+60%	100	无	150
召唤・ヘルズジーン	ルジュール	伤害10	100	无	150	ガード・エクステンション	カーミラ等	防御+60%	100	无	150
エンジェルボイス	メルフィ、レイナス	即死、精神-30%	25	无	200	ミスティック・バリア	ノーマ等	魔法+65%	100	无	150
エンジェルボイス	ヴィナス	即死、精神-30%	100	无	200	シャープ・コマンド	ギュフィ三主、ジェイミー、ヴァイル等	命中+60%	100	无	150
B・Bラッシュ	ビービー	伤害8	100	无	70						
ミステリーテラー	マドウルー	攻击、防御、魔法、精神各减20%	100	无	200	ファイン・コマンド	マチルダ、エルゼラ等	士气+20	100	无	180
						エクス・コマンド	ディアナ、アフラン等	士气+20	100	无	180
ブラッディアワー	ノロ	即死	25	暗	150	强体の构え	鹿毛虎等	攻击+50%	100	无	150
ヴォイド・エクソダス	マフィン	伤害4、士气-10	100	风	150	钢体の构え	鸣蝉等	防御+50%	100	无	150
天变地异	アース	伤害7	200	无	250	奸计・诡	キリエ等	速度-40%	100	风	70
グラヴィティ・ブレイド	エリル	伤害11	100	无	120	樱花乱舞	カヅキ	伤害4	100	风	100
ソウル・イルミネーション	エリル	即死	30	无	150	剑魔连斩	アリー等	伤害4	100	无	100
アクア・ラヴァーズ	ロージィ	HP回复90%	100	圣	120	アストラル・ホール	カレン等	伤害4、速度-20%	100	暗	160
虚空	リファイア	伤害7	100	无	200	里奥义・封神闪	マシリー等	伤害5、士气-10	100	无	200
フエンリル	リューハイン	伤害7	100	水	150	エンド・フォールダウン	テイータ	伤害5、命中-30%	100	土	190
ぬけサエモン	ポロ	伤害10	100	无	100	グリーン・ノア	カオスネール	复活	60	无	200
メガ・バースト	ポンコツナイト	伤害9	100	无	260	ドウム三号炮	ガイザン	伤害2	100	无	180

魔　法

名称	材料1	材料2	材料3
地形变异（无）	灰色の雨	ハリ千本	爆弹
地形变异（火）	炎の吐息	炎の素	地狱の炎
地形变异（水）	潮吹きクジラ	水の素	冰水
地形变异（土）	动きモグラ	土の素	熔岩
地形变异（风）	绿のうちわ	风の素	カマイタチの尾
地形变异（圣）	圣なるしずく	圣水	神の泪
地形变异（暗）	黑い水	泥水	恶魔の唾液
时间变异（朝）	朝颜の种	古代の壶	青の波动
时间变异（昼）	真昼の木	古代の壶	地形变异（圣）
时间变异（夕）	夕焼け云	古代の壶	赤の波动
时间变异（夜）	夜のとばり	古代の壶	地形变异（暗）
ロスト・フレイム	コールド	青の波动	—
ロスト・ウォーター	クラック	黄の波动	—
ロスト・アース	ストーム	绿の波动	—
ロスト・ウィンド	フレアウォール	赤の波动	—
ロスト・セイント	ダークフレア	黑の波动	—
ロスト・ダーク	キュアランス	白の波动	—
エナジーボルト	波动百击	トルネード	—
死神の契约	ブラックゲート	ダークホール	ミステリーテラー
恶魔の契约	魔眼の法衣	时间变异（夜）	咒われし圣女の杖
フレイムウェーブ	フレアウォール	地狱の炎	—
ギガフレイム	テラ・アトミック	ブレイブ・ハード	フレイムウェーブ
アクアドライブ	コールド	冰水	—
绝对零度	スノーストーム	フリーズ・アイ	アクアドライブ
ガイアブレイク	クラック	熔岩	—
エンド・フォールダウン	亚空间フェイズ	クラック	—
流星落下	アースクエイク	月影・改	ガイアブレイク
ソニックバースト	ストーム	カマイタチの尾	—
トルネード	ディスカス	ファルコンウィング	ソニックバースト
セイントファング	キュアランス	神の泪	—
慈爱の祈り	キュア	キュアレインボウ	キュアオーロラ
ロストスキル	マジックオフ	エレメンタルオフ	白の波动
ライフフォース	リカバリー	月光圣の祈り	グリーン・ノア
セイントカイザー	エクスプロージョン	エンジェル・ダスト	セイントファング
デスブラインド	ダークフレア	恶魔の唾液	—
アストラル・ホール	紫の波动	ダークフレア	—
ブラックゲート	ダークフォース	ロスト・キャリバー	デスブラインド
暗黑异变	骨食	黑妖树の弓	冥界の魔手

武器特技

名称	材料1	材料2	材料3
星光	キュアオーロラ	アトポトス	—
ブレイブ・ハード	火炎斩	剑魔连斩	胜利のおたけび
ロスト・キャリバー	剑魔连斩	パワーアップ	ダークフレア
ドラゴンブレイク	地裂斩	ドラゴンスレイヤー	—
ソニックブレイブ	烈风斩	ソニックバースト	—
暗杀剑	デスブラインド	黑妖剑	—
新・剑魔连斩	剑魔连斩	ブレイブ・ボイス	—
月影	一之太刀迁风	エクスプロージョン	—
月影・改	月影	星光	—
封神闪	剑魔连斩	一之太刀迁风	ディスカス
神风	月影・改	封神闪	—
つるぎの舞	一之太刀迁风	ブレイブ・ボイス	—
回转击	岩崩し	ストーム	—
爆风回转击	回转击	大激震	爆裂斧
ソルジャーボール	大激震	ブレイブ・ボイス	—
ファルコンウィング	空转乱舞	ストーム	—
エンジェル・ダスト	击双演舞	ロスト・ダーク	—
スリープシャドゥ	スリープ	击双演舞	—
ホワイトライブ	エンジェル・ダスト	圣なるヤリ	—
地狱乱舞	击双演舞	ブレイブ・ボイス	—
天地创造	ホワイトライブ	大地の崩坏	神神の怒り
人突弓	心突弓	胜利のおたけび	—
デスアロー	新型・暗杀の弓	心突弓	—
ビーストヘブン	心突弓	プラチナボウ	—
波动弹	シューティングスター	光波	—
乱れ击ち	三连射	回转击	—
五连射	三连射	クイック・リインフォース	クイックアップ
デス・マシンガン	三连射	胜利のおたけび	—
气绝	眠り药	金刚	—
波动百击	ハリ千本	パワーエクステンション	二连击
击走	波动百击	ブレイブ・ボイス	—
极乐净土	神兽の爪	净化の爪	白龙の爪
ヘルズナイト	ロスト・キャリバー	デモンズプレート	邪なる契约
兽神	ビーストマスター	神兽の爪	野兽のヤリ
凤凰转生	凤凰の衣	インフェルノス	烈火



←在永恒大陆上有20多个势力称霸一方，玩家必须将其一一解决。



←经验值有限，请全部用来提升强将等级。

防具

名称	材料1	材料2	材料3	类型
フレイムメイル	ブレストプレート	ファイア	—	铠甲
ウォーターガード	キルボアール	水の素	—	铠甲
ホーリーメイル	アイアンアーマー	キュアアロウ	—	铠甲
アースメイル	黄铜の胸当て	クラック	—	铠甲
四宝玉の铠	ブレストプレート	宝石の原石	黄金の玉	铠甲
漆黒の铠	アイアンアーマー	黒い药	—	铠甲
金色の大铠	铜丸	金	—	铠甲
风魔の铠	アイアンアーマー	ストーム	—	铠甲
死者の铠	アイアンアーマー	死灵のはきもの	—	铠甲
インフエルノス	フレイムメイル	フレアウォール	—	铠甲
インペリアルガード	甲胄	古代の银货	—	铠甲
ユミナフラウ	シルバーメイル	キュアレインボウ	—	铠甲
ガイアアーマー	アースメイル	熔岩	—	铠甲
魔法银の甲胄	シルバーメイル	古代の银货	银时计	铠甲
デモンズプレート	ブレストプレート	漆黒の铠	悪魔の唾液	铠甲
しあわせエプロン	革のベスト	幸运のお守り	—	法衣
愈しのローブ	神官の法衣	キュア	—	法衣
风の精灵衣	クリアローブ	风の素	—	法衣
まだらのローブ	クリアローブ	青い药	赤い药	法衣
妖精の衣	クリアローブ	妖精の泪	ストーム	法衣
まどろみの衣	マジシャンズローブ	夕焼け云	—	法衣
アクアクローズ	クリアローブ	水の素	—	法衣
圣者のローブ	星空のローブ	圣水	—	法衣
山神の法衣	シャーマンローブ	ディグ	—	法衣
ガイアローブ	山神の法衣	熔岩	—	法衣
暗の法衣	神官の法衣	泥水	—	法衣
火神の衣	神官の法衣	火の素	—	法衣
凤凰の衣	マナローブ	コカトリスの羽	—	法衣
绀碧のローブ	マナローブ	ブルー・ローズ	—	法衣
圣纹の法衣	圣者のローブ	圣者の靴	ゴッド・アイ	法衣
月影の衣	星空のローブ	月影	—	法衣
风の羽衣	风の精灵衣	パロパロの羽	天使の翼	法衣
魔神のローブ	魔眼の法衣	邪なる契约	—	法衣
白衣	毛皮のコート	インテリリング	—	布服
死に装束	羽织	黒い水	—	布服
对魔防护服	战斗服	マジックガード	—	布服
白狼の羽织	羽织	キュアアロウ	—	布服
圣纹の胴衣	斗士の服	圣水	—	布服
火龙の胴着	斗士の服	火の素	—	布服
水神の守护服	レザースーツ	水の素	—	布服
烈火の服	火龙の胴着	地狱の炎	—	布服
新型强化纤维服	强化纤维服	战斗服・改	—	布服
突击服	军服	胜利のおたけび	勇气の息吹	布服
风神の守护服	レザースーツ	ストーム	—	布服
忍装束	黒装束	夜のとばり	クイックアップ	布服
疾风の胴衣	风神の守护服	カマイタチの尾	—	布服
ガイアプロテクター	战斗服・改	クラック	土の素	布服
防弹チョッキ	钢のチョッキ	ガイアプロテクター	—	布服
退魔の锁帷子	チェインスーツ	神神の怒り	—	布服
ドラゴンスーツ	新型强化纤维服	防弹チョッキ	—	布服
魔性の胴衣	斗神の胴衣	死に装束	—	布服
龙纹の胴衣	ドラゴンスーツ	斗神の胴衣	炎龙の胴着	布服
ゴッド・アイ	宝石の原石	神の泪	—	装饰品
ホーリー・リング	マシ・リング	圣者の靴	—	装饰品
指轮の束	疾风の指轮	梦の指轮	漆黒の指轮	装饰品
ブルー・ローズ	宝石の原石	青い药	冰水	装饰品
デビル・アイ	宝石の原石	悪魔の唾液	漆黒の指轮	装饰品

スペクトラルタワー（神秘塔）

层数	敌人	过关奖励
1	ヒヨコ虫×2、キングヒヨコ虫	火龙の杖、妖精の弓
2	スケルトン×2、デュラハン	ブロードソード、スロウ
3	ボムナッポー×2、ドラゴン	烈火の服
4	砂の精灵×2、ワイバーン	エンパイアガード、星のピアス
5	フレイムイエティ×2、ヘルドッグ	
	光剑ジエルム、飞龙の角、ブレイブ・ハード	
6	光の精灵×2、ナーガ	
	エンジエルランス、エンジエルアタック、ムーン・ブーツ	
7	クリオネ×2、ファラウエイ	アクアメイス、绝对零度
8	ドクムイ×2、コカトリス	
	デスフラッシュ、ガイアブレイク、ファルコンウイング	
9	チョキ×2、マーマン	青石弓、水神の守护服、アクアマイト・ブーツ
10	スケルトン×2、デュラハン	ブロードソード、孙六、スロウ
11	木の精灵×2、水晶龙	白龙の爪、ホーリー・リング、セイントカイザー
12	グレムリン×2、ケルベロス	黒妖剑、ウイングスーツ、暗杀剑
13	クリオネ×2、ファラウエイ	
	ウインドブレイカー、赤の波动、时间变异（朝）	
14	ゴーレム×2、铁魔人	ブレイブ・ハード、百击波动、大地の崩坏
15	ボーンナイト×2、テイターン	ジヤッジメント、アクアマイト・ブーツ
16	セイレーン×2、天狗	老木の杖、革のベスト、圣者の靴
17	ワーウルフ×2、ゴーゴン	ユミナフラウ、神官の法衣、グリーン・ノア
18	ボーンナイト×2、デスピエロ	物干し竿、クイックリング
19	暗の精灵×2、ドラゴンゾンビ	ブレードクロー、胴丸
20	デュラハン×2、ドラゴンライダー	スロウ
21	ファイアボール、ドラゴンゾンビ、フロストドラゴン	胴丸
22	天狗×3	胴丸
23	ナーガ×3	胴丸
24	ワイバーン×3	钢铁の弓、胴丸
25	ゴルディオ×3	胴丸
26	暗の精灵×3	ブレードクロー、胴丸
27	コカトリス×3	—
28	土の精灵×2、コカトリス	胴丸
29	水の精灵×3	钢铁の弓
30	スケルトン×2、デーモン	ブロードソード、孙六、スロウ
31	ドラゴン×3	钢铁の弓、ブレードクロー
32	チョキ×2、マーマン	钢铁の弓、ブレードクロー
33	暗の精灵×2、ドラゴンゾンビ	钢铁の弓
34	イエティ×2、ドラゴンゾンビ	钢铁の弓
35	木の精灵×3	钢铁の弓、胴丸
36	フレイムイエティ×3	钢铁の弓、胴丸
37	ヘルドッグ×3	钢铁の弓、ブレードクロー、胴丸
38	ファラウエイ×2、フロストドラゴン	钢铁の弓、ブレードクロー、胴丸
39	セイレーン×2、バード	钢铁の弓、ブレードクロー、胴丸
40	スケルトン×2、アーマーナイト	孙六、スロウ
41	マジックバット×2、インプ	胴丸
42	マミー×2、暗の精灵	胴丸
43	ヒヨコ虫×2、テイターン	ブレードクロー
44	ドラゴンゾンビ×2、ワイバーン	ブレードクロー
45	ビッグアイ×2、铁魔人	ブレードクロー
46	ドラゴン×2、フロストドラゴン	—
47	ワイバーン×2、天狗	胴丸
48	コカトリス×2、フレイムイエティ	—
49	フロストドラゴン×2、デュラハン	—
50	スケルトン×2、ベビージュカブラ	ブロードソード、孙六、スロウ
51	天狗×2、ドラゴンライダー	ブロードソード
52	デュラハン×2、デーモン	—
53	ゴーゴン×2、グリフォン	孙六
54	フロストドラゴン×2、タコ魔神	スロウ
55	ゴルディオ×2、イカ魔神	ブロードソード、スロウ
56	ヘルドッグ×2、ゾンビライダー	孙六
57	ディアボロス×2、ゾンビライダー	ブロードソード、孙六
58	ケルベロス×2、ベビージュカブラ	ブロードソード、スロウ
59	フロストドラゴン×2、ゾンビライダー	孙六
60	スケルトン×2、タコ魔神	ブロードソード、スロウ
61	ドラゴン×2、ドラゴンライダー	ブロードソード、孙六、スロウ
62	フロストドラゴン×2、岩魔人	—
63	天狗×2、グリフォン	ブロードソード、スロウ
64	デスピエロ×2、デーモン	ブロードソード
65	ホワイトアーク×2、アーマーナイト	ブロードソード、孙六
66	タコ魔神×2、イカ魔神	ブロードソード
67	デーモン×2、ゾンビライダー	ブロードソード
68	アーマーナイト×2、ドラゴンライダー	ブロードソード、孙六
69	グリフォン×2、ドラゴンライダー	—
70	スケルトン×2、タコ魔神	ブロードソード
71	ゾンビライダー×2、ドラゴンライダー	スロウ
72	デスピエロ×2、グリフォン	孙六
73	ベビージュカブラ×2、イカ魔神	ブロードソード、孙六
74	岩魔神×2、イカ魔神	ブロードソード
75	アーマーナイト×2、ゾンビライダー	孙六
76	ワイバーン×2、キングワイバーン	孙六
77	ドラゴンライダー×2、オウガ	—
78	デーモン×2、イカ魔神	ブロードソード、孙六
79	タコ魔神×2、ドラゴンライダー	ブロードソード、孙六
80	スケルトン×2、イカ魔神	孙六、スロウ
81	オウガ×2、キングワイバーン	孙六
82	メデューサ×2、デーモンキング	孙六
83	魔界兽×2、オウガ	スロウ
84	デーモンキング×2、魔界兽	孙六、スロウ
85	デーモンキング×2、オウガ	ブロードソード
86	オウガ×2、デーモンキング	孙六、スロウ
87	キングワイバーン×2、デーモンキング	ブロードソード、スロウ
88	魔界兽×2、オウガ	—
89	魔界兽×2、デーモンキング	孙六
90	スケルトン×2、ゾンビライダー	スロウ
91	キングワイバーン×2、デーモンキング	—
92	魔界兽×2、オウガ	ブロードソード
93	デーモンキング×2、キングワイバーン	—
94	オウガ×2、魔界兽	—
95	オウガ×2、キングワイバーン	孙六
96	オウガ×2、魔界兽	ブロードソード
97	キングワイバーン×2、魔界兽	—
98	キングワイバーン×2、デーモンキング	—
99	オウガ×2、魔界兽	—
100	ヒヨコ虫	转职



武器

名称	材料1	材料2	材料3	类型
ウィンドブレイカー	ブロードソード	ストーム	—	剑
ヴェルダン	サーベル	クイック・リング	—	剑
アクアサーベル	サーベル	アイスニードル	—	剑
アトポトス	ブロードソード	キュアランス	—	剑
フレイムレイピア	ロムバイア	フレアウォール	—	剑
黑妖剑	ロムバイア	ダークフレア	—	剑
ソルジャーハント	ブロードソード	ガラクタ	—	剑
魔法の剑	バスタード	银の首饰り	—	剑
圣剑ロムバイア	ロムバイア	圣纹の胴衣	—	剑
ゾンビキラー	クレイモア	ホーリーリング	—	剑
デビルスレイヤー	アトポトス	エクスプロージョン	—	剑
ナイトスレイヤー	バスタード	ソルジャーハント	—	剑
大地の剑	フラムベルク	アースクエイク	—	剑
ブルーソード	青石の大剑	古代の银货	—	剑
幸运の剑	テスタメント	ラッキー・リング	金	剑
ビーストブレイカー	ロムバイア	火炎斩	—	剑
アイスソード	バスタード	コールド	—	剑
ドラゴンスレイヤー	テスタメント	ヴェルダン	—	剑
赤いナイトスレイヤー	フレイムレイピア	ナイトスレイヤー	—	剑
ガイアスレイ	ドラゴンスレイヤー	大地の剑	—	剑
光剑アトポトス	アトポトス	光剑ジェルム	—	剑
圣剑ライオーク	デビルスレイヤー	星光	—	剑
バドレイク	ドラゴンスレイヤー	ドラゴンブレイク	—	剑
古代の大剑	ニンジン・そーど	スカラベ	古代の金货	剑
金色	金	太刀	—	刀
小乌丸	灯笼割り	ストーム	—	刀
龙波	灯笼割り	アイスニードル	—	刀
闪光	灯笼割り	キュアランス	—	刀
火车切	青龙刀	フレアウォール	—	刀
骨食	野太刀	ダークフォース	—	刀
虎彻	斩马刀	金刚	—	刀
樱文字	灯笼割り	真昼の木	—	刀
烈火	火车切	テラ・アトミック	—	刀
斩首刀	骨食	物干し竿	—	刀
鬼杀し	刚力丸	パワーエクステンション	—	刀
龙纹の刀	青龙刀	龙波	—	刀
菊一文字	斩马刀	アースクエイク	—	刀
介错刀	小乌丸	死に装束	—	刀
赤鬼	鬼杀し	火车切	—	刀
刚力丸	物干し竿	金刚	金色	刀
赤樱	樱文字	赤鬼	—	刀
黑太刀	太刀	黑の波动	アクアマイト	刀
妖魔刀	斩首刀	斩马刀	—	刀
村正	妖魔刀	紫の波动	—	刀
正宗	野太刀	セイントファング	—	刀
月光丸	闪光	月影	月光圣の祈り	刀
モグラバスター	ウォーハンマー	动きモグラ	—	斧
特别制バトルアクス	バトルアクス	クラック	—	斧
ウィンドアクス	トマホーク	风の素	—	斧
まさかり	バトルアクス	大激震	胜利のおたけび	斧
巨石割り	ウォーハンマー	岩崩し	—	斧
アイスハンマー	ウォーハンマー	アイスニードル	—	斧
フレイムハンマー	ウォーハンマー	炎の素	—	斧
ダークアクス	フランシスカ	泥水	—	斧
ホーリーアクス	フランシスカ	圣水	—	斧
巨人の铁槌	フレイムハンマー	熔岩	—	斧
ウイングハンマー	ウィンドアクス	羽の饰り板	ストーム	斧
セイントハンマー	ウォーハンマー	キュアオーロラ	—	斧
グランドライアー	爆裂斧	勇气の息吹	负け犬の远吠え	斧
デビルバスター	ホーリーアクス	ゴッド・アイ	—	斧
シャイニングアクス	クレセントアクス	サンダー	キュアランス	斧
ジェットスター	モーニングスター	爆裂斧	—	斧
サンゴの斧	アイスハンマー	潮吹きクジラ	コールド	斧
ドラゴンハンマー	アイスハンマー	フレイムハンマー	—	斧
处刑人の斧	バトルアクス	ロスト・セイント	—	斧
裁きの铁槌	グランドライアー	神神の怒り	—	斧
圣玉槌	セイントハンマー	宝玉石	—	斧
バリウッド	まさかり	グランドライアー	神神の咒文书	斧
エルドラル	名匠のハンマー	裁きの铁槌	—	斧
レアメタルハンマー	圣王槌	アクアマイト	—	斧
鼓舞のメイス	メイス	胜利の雄たけび	—	杖
魅惑のステッキー	マジシャンズロッド	梦の指轮	—	杖
アクアメイス	メイス	コールド	—	杖
にゃんこロッド	フエアリーロッド	金	—	杖
黑石の杖	マジシャンズロッド	ダークフレア	—	杖
白石の杖	银の锡杖	キュアアロウ	—	杖
白银の杖	シルバーメイス	银の锡杖	—	杖
辉きの杖	银の锡杖	圣なるしずく	圣水	杖
火龙の杖	锡杖	フレアウォール	—	杖
フエアリーロッド	マジシャンズロッド	风の素	妖精の泪	杖
退魔の杖	ウイザードロッド	神の泪	—	杖
时の锡杖	锡杖	银时计	—	杖
ビーストマスター	フエアリーロッド	败北の预感	—	杖
グランマスター	ユニコーンロッド	土の素	—	杖
咒念树の杖	老木の杖	黑石の杖	—	杖
ユニコーンロッド	水晶の杖	クラック	—	杖
セラフィムロッド	退魔の杖	天使の翼	—	杖
龙食らいの杖	火龙の杖	胜利のおたけび	パワーエクステンション	杖
エレメンタルフォース	ウイザードロッド	エレメンタルパウダー	—	杖
咒われし圣女の杖	圣女の杖	咒念树の杖	—	杖
圣青树の杖	老木の杖	辉きの杖	青の波动	杖
极炎树の杖	老木の杖	火龙の杖	赤の波动	杖
炼狱の杖	极炎树の杖	退魔の杖	地狱の炎	杖
ツインシルバー	シルバースピア	银の首饰り	—	枪
长棒	ジャベリン	ブレストプレート	—	枪
白石のヤリ	ジャベリン	圣水	时の砂时计	枪
リザードキラー	ロングスピア	コカトリスの尾	—	枪
ドラゴンランス	アイアンランス	土の素	—	枪
野兽のヤリ	ロングスピア	泥水	—	枪
雷神のヤリ	シルバーランス	风の素	—	枪
アクアランス	シルバーランス	水の素	—	枪
ゴールドランス	ランス	黄金の玉	—	枪
ナイトキラー	クロムランス	胜利のおたけび	パワー・リング	枪
白宝石のヤリ	白石のヤリ	宝石の原石	—	枪
龙杀しのヤリ	ドラゴンランス	リザードキラー	—	枪
白金のヤリ	シルバーランス	金	—	枪
风神のヤリ	ロングスピア	カマイタチの尾	—	枪
サラマンダースピア	六角棒	炎の素	—	枪
フルートランス	クロムランス	虫笛	—	枪
冰のヤリ	アクアランス	コールド	—	枪
狩人のヤリ	ジャベリン	シャープ・コマンド	—	枪
封魔のヤリ	シルバースピア	エンジエル・ダスト	—	枪
圣なるヤリ	シルバーランス	エクスプロージョン	—	枪
ブルーナイトキラー	ナイトキラー	雷神のヤリ	カマイタチの尾	枪
灵枪ユニコーン	白宝石のヤリ	ユニコーンロッド	—	枪
光枪ゲイボルク	エンジエルランス	封魔のヤリ	圣水	枪
圣枪グングニル	圣青树のヤリ	ガイアブレイク	—	枪
神枪グリフォス	灵枪ユニコーン	光枪ゲイボルク	圣枪グングニル	枪
ミドルボウ	ショートボウ	ハリ千本	—	弓
プラチナボウ	シルバーボウ	ゴールドボウ	—	弓
ガイアボウ	シルバーボウ	クラック	—	弓
フラッシュボウ	ゴールドボウ	フラッシュボム	—	弓
黑妖树の弓	シルバーボウ	黑い水	—	弓
クジラの弓	バトルボウ	潮吹きクジラ	—	弓
疾风の长弓	风の大弓	羽の饰り板	时の砂时计	弓
妖精の弓	シルバーボウ	妖精の泪	—	弓
ハンターボウ	ロングボウ	ビーストヘブン	—	弓
ドラゴンハンター	大将の长弓	サーチアイ	—	弓
暗杀弓	木の弓	心爽弓	—	弓
风の大弓	バトルボウ	ストーム	—	弓
フレイムボウ	エルフの弓	テラ・アトミック	—	弓
水灵の弓	エルフの弓	スノーストーム	—	弓
大地の大弓	ガイアボウ	宝石の原石	土の素	弓
デーモンハンター	デビルハンター	圣水	幸运のお守り	弓
新型・暗杀の弓	暗杀弓	サーチアイ	—	弓
圣青树の弓	若木の弓	妖精の弓	—	弓
デビルハンター	エルフの弓	光波	キュアアロウ	弓
钢铁の弓	大将の长弓	バトル・ブーツ	パワー・リング	弓
灵弓カマイタチ	老木の杖	カマイタチの尾	白の波动	弓
魔称弓	黑妖树の弓	邪なる契约	—	弓
星の弓	プラチナボウ	流星落下	—	弓
强化ハンドガン	ハンドガン	フレアウォール	—	铳
メディカルガン	一式魔法铳	リカバリー	—	铳
リボルバー	ハンドガン	ガラクタ	—	铳
圣水铁炮	二式魔法铳	圣水	—	铳
炸裂弹使用ハンドガン	大型ハンドガン	爆弹	—	铳
ファイアガン	二式魔法铳	フレアウォール	—	铳
アイスガン	二式魔法铳	コールド	—	铳
アースガン	二式魔法铳	クラック	—	铳
ウィンドガン	二式魔法铳	ストーム	—	铳
のろいの短铳	三式魔法铳	ダークフレア	—	铳
シューティングスター	改造型ハンドガン	クラック	—	铳
猎铳	大型ハンドガン	コカトリスの尾	—	铳
细菌铳	スタンガン	恶魔の唾液	—	铳
対人ハンドガン	スタンガン	スリープ	—	铳
対装甲ハンドガン	大型ハンドガン	穴のあいた堪忍袋	ガードダウン	铳
匠の火炎铳	ファイアガン	地狱の炎	—	铳
银色の短铳	三式魔法铳	银の首饰り	—	铳
エクソシストガン	银色の短铳	キュアランス	—	铳
暗杀用狙击铳	狙击铳	ゴッド・アイ	—	铳
改造型光线铳	试作型光线铳	钢铁のネジ	—	铳
ブレイブガン	リボルバー	古代の银货	古代の金货	铳
地龙の爪	アイアンクロー	土の素	—	爪
火龙の爪	アイアンクロー	火の素	—	爪
つっぱりハンド	メリケンサック	クラック	—	爪
プラチナクロー	シルバークロー	银の首饰り	—	爪
シールドハンド	アイアンクロー	ロングブーツ	—	爪
风龙の爪	シルバークロー	风の素	—	爪
水龙の爪	シルバークロー	水の素	—	爪
黑龙の爪	ポイズンクロー	バースト	—	爪
七色の爪	アイアンクロー	虹色の花	—	爪
龙杀しの爪	ブレードクロー	ねじれた爪	—	爪
雷神の爪	风龙の爪	フラッシュボム	—	爪
バイオクロー	ポイズンクロー	恶魔の唾液	—	爪
净化の爪	白龙の爪	圣水	—	爪
ビーストイーター	ねじれた爪	サーチアイ	—	爪
白龙の爪	ブレードクロー	神の泪	—	爪
アサシンハンド	ポイズンクロー	つっぱりハンド	—	爪
神兽の爪	オーガクロー	波动百击	—	爪
冥界の魔手	ねじれた爪	漆黑の指轮	—	爪
恶鬼の大爪	オーガクロー	ダークフレア	—	爪
ドリルクロー	サイバークロー	回转击	—	爪
フエニックスクロー	パワーネイル	怪鸟の爪	キュアレインボウ	爪
古代龙の爪	黑龙の爪	ロスト・セイント	—	爪
ゴッドハンド	腐った爪	神神の怒り	セイントファング	爪



对战规则

召唤阶段(SUMMONSTAGE)：玩家要从3张卡片中选择一张作为先锋参战。

战术阶段(TACTICSSAGE)：参战卡片可选择一种Attack技能进行战斗，待机卡片可选择一种SPSkill技能配合辅助战斗，也可以交换参战卡片与待机卡片。

战斗阶段(BATTLESTAGE)：根据战术阶段的安排卡片自动实施战斗，战术实施顺序是按照卡片交换优先SPSkill技能使用优先Attack技能使用的原则，敌我行动顺序则是按照双方速度值的高低先后进行。

状态阶段(CONDITIONSTAGE)：根据卡片属性相克和战斗技能特点进行战斗效果的结算。

每个攻击技能都带有属性，一般和卡片属性相同，也存在无属性和修改属性的技能。

选择Attack技能时会看到一个数值，这表示技能效果，数值越高的给予敌人的伤害越多。有时数值旁边还会出现一个箭头，如果这个箭头是红色并且向上，那就意味着攻击效果加倍；如果这个箭头是蓝色并且向下，那就意味着攻击效果减半。

暗属性卡片在召唤后会自动陷入毒状态，每回合HP自动减少5点。

文/NdsBBS.COM：哪吒的青春

ELEMENTAL MONSTER

エレメンタルモンスター

～五柱神の謎～

NDS	本刊译名：元素神兽 五柱神之迷			CERO A
	Hudson	4980日元	2007年09月20日	
桌面游戏	卡带	日版	1~2人	1024Mbit

只有掌握规则才能够赢得胜利!!

基本系统

卡片■卡片是游戏中唯一的战斗手段，每张卡片都具有名字、属性、稀有度、玛纳、HP、速度、战斗技能等设定，合理搭配不同属性和战斗技能的卡片才能获得战斗的胜利。每次战斗后无论胜利还是失败，都能获得新的卡片。

属性■卡片的属性共有5种，分别是火、水、森、光、暗。它们之间的相互关系是火克森、水克火、森克水、光暗互克。

稀有度■卡片共有4种稀有等级，分别是C（Common）、U（Uncommon）、R（Rare）、L（Legend），稀有度高的卡片非常少，战斗效果也非常强。

玛纳（マナ）■游戏中以红色宝石状显示，配置卡片组合时要受到玛纳上限的限制，同时战斗中SPSkill技能和Reverse技能的使用也要消耗玛纳（类似魔法值）。



←从地狱中召唤而来的饿鬼，邪恶充斥全身。

HP■游戏中以红色心形状显示，即卡片的生命值，数值变为0则退出战斗。

速度■游戏中以白色翅膀状显示，即卡片的行动速度，数值越高的行动顺序越优先。

战斗技能■每张卡片最多可以有2个Attack技能，1个SPSkill技能和1个Reverse技能。

Attack技能■即普通攻击技能，一张卡片最多只能拥有两种这项技能。

SPSkill技能■分为玛纳技能和常时技能。玛纳技能即待机卡片消耗玛纳使用的技能，常时技能分为待机中和召唤中两种，即自动技能。

Reverse技能■游戏中期学会的技能，在卡组中卡片（表卡）的反面再设置张卡片（里卡），当表卡被消灭时可召唤里卡继续战斗，并可以通过消耗玛纳使用Reverse技能，具有扭转战局的效果。

商店■没有货币设定，玩家只能同级卡片2换1。

登场主角

游戏共有五名主角，玩家可在正式开始游戏前将所有人都选择一次，这样就能获得五名主角各自不同的初期卡片。

アルファルド 对纵火烧毁故乡的敌人发誓进行报复的铁血男儿。

初期卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字
006	C	火	プチドラ
022	C	水	アクアナイト
026	C	火	フレイムナイト
031	C	火	ミノタウロス
041	U	火	ヘルハウンド
086	C	火	火神殿の巨人兵
123	C	森	ペイントマングリーン
专属珍稀卡：フレイムロード			

ライゲル外号"死神"，性格霹雳火爆。

初期卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字
007	C	水	ウーパ
022	C	水	アクアナイト
027	C	水	リザードマン
029	C	光	ホワイトナイト
032	U	水	キングホエール
087	C	水	水神殿の巨人兵
121	C	火	ペイントマンレッド
专属珍稀卡：ガイア			

レーネ为了生病的母亲进行作战的美少女。

初期卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字
006	C	火	プチドラ
011	C	火	フレアリー
026	C	火	フレイムナイト
031	C	火	ミノタウロス
059	U	光	天使テレサ
086	C	火	火神殿の巨人兵
123	C	森	ペイントマングリーン
专属珍稀卡：レッドドラゴン			

リリアナ身世不明，不过非常精明强干。

初期卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字
007	C	水	ウーパ
022	C	水	アクアナイト
027	C	水	リザードマン
030	C	暗	ブラックナイト
037	U	水	ファントムシップ
087	C	水	水神殿の巨人兵
121	C	火	ペイントマンレッド
专属珍稀卡：无			



ティコ为了赎回背叛故乡的哥哥的罪孽而生存的少年。

初期卡片			
编号	稀有度	属性	卡的名字
008	C	森	ビービー
026	C	火	フレイムナイト
028	C	森	ケンタウロス
048	U	森	バジリスク
088	C	森	森神殿の巨人兵
103	C	森	ハンマーゴブリン
122	C	水	ペイントマンブルー
专属珍稀卡：リバイアサン			

称号奖励

游戏中根据玩家战绩的不同主角会获得不同的评定称号，达到不同的称号等级就能获得特别的奖励道具或是卡片。

称号	获得条件	奖励
见习いマスター	初期	マナ上限14
初级マスター	对CPU战5胜	マナ上限+1(15)
中级マスター	对CPU战10胜	マナ上限+1(16)、发型No.03
上级マスター	对CPU战15胜	マナ上限+1(17)
初段マスター	对CPU战20胜	マナ上限+1(18)、发型No.04
中段マスター	对CPU战30胜	マナ上限+1(19)
上段マスター	对CPU战40胜	マナ上限+1(20)、服装No.03
バッコスマスター	Wi-Fi对战10胜	火の神タシン
ベスタマスター	Wi-Fi对战20胜	发型No.05
ジュノーマスター	Wi-Fi对战30胜	水の神イコ
ミネルヴァマスター	Wi-Fi对战40胜	发型No.06
セレスマスター	Wi-Fi对战50胜	大地の神ダイケ
ダイアナマスター	Wi-Fi对战60胜	发型No.07
マーキュリーマスター	Wi-Fi对战70胜	破灭の神リグーハン
マーズマスター	Wi-Fi对战80胜	发型No.08
ビーナスマスター	Wi-Fi对战90胜	天空の神ハダー
ヴァルカンマスター	Wi-Fi对战100胜	发型No.09
アポロマスター	Wi-Fi对战110胜	—
ネプチューンマスター	Wi-Fi对战120胜	ピース3

换装道具

游戏中可对主角进行换装，方法是按Y键调出菜单，选择第三项“アバター变更”。虽然对战斗没有什么直接作用，但是却能按照自己的意愿对主角进行装扮，也算是另一条收集要素吧。

アルファアルド			
种类	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	茶发
发型	初期发型02	初期	黑发
发型	–	对CPU战10胜	紫发+黑头巾
发型	–	对CPU战20胜	黑发+赤头巾
发型	–	Wi-Fi对战20胜	–
发型	–	Wi-Fi对战40胜	–
发型	–	Wi-Fi对战60胜	–
发型	–	Wi-Fi对战80胜	–
发型	–	Wi-Fi对战100胜	–
发型	–	密码	–
衣装	初期服型01	初期	赤服
衣装	初期服型02	初期	青服
衣装	–	对CPU战40胜	初期衣装01/02没有上衣
衣装	–	密码	–





←从火中诞生的邪恶怪鸟。

→代表邪恶之刃的神兽。

隐藏密码

在游戏开始菜单选择最下面的“ギャラリー”，进入后选择最下面的“シークレット”，进入后选择上面的“パスワード入力”就可以输入密码了，玩家可凭此获得游戏中的隐藏卡片和换装道具。

隐藏卡片密码	
キメラ：69GA-UQRW-BGHA	シャザーン：H9CK-FTGA-6Q6K
ゴウちゃん：6TYG-BHCK-6WER	ペイントマンクイーン：XPWC-6GEB-CXDX
オーガ：CGNB-AERQ-WECG	ペイントマンキング：PCBE-K9GE-AUBE
イーシャ：6E48-GBHE-WRTC	ゴブリンの勇者タイ：G6KV-U4YG-QCCE
ジン：GACD-FK3C-834Y	サファイアナイト：QBUE-6GE6-KBMK
双子の魔女ポム：CW6D-UGEA-WE6C	ルビーナイト：BAPC-6GUB-EC94
ガイアドラゴン：YKBG-UBER-TYVE	双子の魔女ポア：BUC6-GKYE-6ABU
神龙：9GEA-RBEH-WJBE	L．ジェリーフィッシュ：BJC6-4YBA-CQ6R
マグマドラゴン：ABBE-NGBU-EGQF	フレイムプラント：BJQ6-GPK6-BUEC
ヴァンパイア：PAUG-VC94-WEQK	ナーガ：QKBC-RGUB-NEYV
ブルードラゴン：TWEC-GBHC-768G	オーガ：BUEN-GBNH-NGEK
アイスドラゴン：JATG-UW9B-URNM	ドラゴンゾンビ：HRBU-GREW-RBUE

队形	属性	表卡	里卡
NORMAL	光	ネカコドール/天空の神ハダー/ネカコドール	神龙
NORMAL	光	サーヤドール/天空の神ハダー/ネカコドール	神龙
NORMAL	光	サーヤドール/天空の神ハダー/サーヤドール	神龙
SEPARATION	光	天空の神ハダー/神龙	フレイムナイト/アクアナイト
NORMAL	光	レプラコーン/天空の神ハダー/ホワイトナイト	ワルキューレ
NORMAL	光	ルビーナイト/サンダーバード/サファイアナイト	ゴールドモノリス/天空の神ハダー/ゴールドモノリス
NORMAL	光	ガイア/天空の神ハダー/风の女王イーシャ	グリーンモノリス
TRIANGLE	光	レッドドラゴン/ゼブラスライム/グリーンドラゴン	天空の神ハダー



换装道具密码
アルファアルド：PGCV-ER87-EWTR
ライゲル：9YUG-BJEH-RCGV
レーネ：BUA6-BUEC-RUEC
リリアナ：6VCG-EWU4-YCDE
ティコ：CKG6-QW4Y-8GVF

特定组合
ゼブラスライム＝ゴールドスライム＋ブラックスライム
ドラゴンハンター＝龙骑士＋バーサーカー
タランチュラマスク＝暗黑の假面＋G．タランチュラ
修罗の骑士（C）＝ルビーナイト＋ブラックナイト
パラディン（C）＝サファイアナイト＋ホワイトナイト

队形效果

玩家在对卡片进行编集组合时，可点击屏幕下方“ジュエル变更”一项进入，对队形（SetFormation）和属性珠宝（SetJewel）进行不同的设置，具体效果如下：

SetFormation		
队形	卡片数量	入手方法
NORMAL	表3枚+里3枚	游戏初期。
TRIANGLE	表3枚+里3枚	マスターアーカイブ入手后，NORMAL15胜。
SIDEBYSIDE	表2枚+里2枚	マスターアーカイブ入手时。
SEPARATION	表2枚+里2枚	マスターアーカイブ入手后、SIDEBYSIDE15胜。



SetJewel				
属性	NORMAL队形	TRIANGLE队形	SIDEBYSIDE队形	SEPARATION队形
火	全体火属性卡片攻击力+3	中央位置火属性卡片攻击力+5	全体火属性卡片每次攻击后攻击力+4	左边位置火属性卡片每次攻击后攻击力+6
水	全体水属性卡片最大HP+5	中央位置水属性卡片最大HP+10	全体水属性卡片待机攻击全体攻击伤害+4	左边位置水属性卡片待机攻击全体攻击伤害+4
森	全体森属性召唤卡片每回合HP+3	中央位置森属性召唤卡片每回合HP+5	全体森属性卡片每回合HP+3	左边位置森属性卡片每回合HP+5
光	全体光属性卡片会心一击率+5%	中央位置光属性卡片待机时不受伤害	全体光属性卡片速度+3	左边位置光属性卡片速度+5
暗	全体暗属性卡片攻击50%敌中毒	中央位置暗属性卡片毒无效	全体暗属性卡片攻击100%敌中毒	左边位置暗属性卡片毒无效、攻击100%敌中毒

ライゲル			
种类	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	银发
发型	初期发型02	初期	银发+太阳镜+モミアゲ+胡须
发型	–	对CPU战10胜	黑发+太阳镜+前两侧发长+后面束发
发型	–	对CPU战20胜	光头+刺青+胡须
发型	–	Wi-Fi对战20胜	顶部光头+后面散发
发型	–	Wi-Fi对战40胜	银色长发
发型	–	Wi-Fi对战60胜	贝蕾帽+太阳镜+胡须
发型	–	Wi-Fi对战80胜	黑发アフロ+太阳镜+モミアゲ
发型	–	Wi-Fi对战100胜	青发モヒカン
发型	–	密码	黑发（？）+ 魔风兜
衣装	初期服型01	初期	白大衣
衣装	初期服型02	初期	黑大衣
衣装	–	对CPU战40胜	迷彩大衣+肩～腕铠
衣装	–	密码	青大衣+肩～腕铠

レーネ			
种类	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	赤发侧面稍高+花卉饰品+女性装饰冠
发型	初期发型02	初期	赤发侧面稍高
发型	–	对CPU战10胜	黑色长发
发型	–	对CPU战20胜	赤发+后面拧成2个发包
发型	エレガント	Wi-Fi对战20胜	赤色长发
发型	–	Wi-Fi对战40胜	黑发侧面稍高
发型	–	Wi-Fi对战60胜	金发侧面稍高+花卉饰品+女性装饰冠
发型	–	Wi-Fi对战80胜	青发两侧束起
发型	–	Wi-Fi对战100胜	黑发侧面稍高+别在耳上的发箍
发型	リリムクイーン	密码	黑发长发+角+赤眼
衣装	初期服型01	初期	青服+围巾
衣装	初期服型02	初期	绿服+西装领上的装饰品
衣装	–	对CPU战40胜	黑服
衣装	堕天使の服	密码	黑服+铠

リリアナ			
种类	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	青绿发
发型	初期发型02	初期	金发+横束
发型	魔法使いの弟子	对CPU战10胜	赤发+魔女帽+メガネ
发型	アリス	对CPU战20胜	金色长发+头黑丝带
发型	–	Wi-Fi对战20胜	茶发+ナースキャップ
发型	–	Wi-Fi对战40胜	黑发+团子
发型	プリティツインテール	Wi-Fi对战60胜	青绿发+对尾
发型	ロストトライブ	Wi-Fi对战80胜	银发+三つ编み+小妖精之耳
发型	ブラックキャット	Wi-Fi对战100胜	茶发+猫耳
发型	めがねメイド	密码	黑色长发+ヘッドドレス+眼镜
衣装	初期服型01	初期	白服
衣装	初期服型02	初期	魔道师风黑斗篷
衣装	异国の服	对CPU战40胜	赤チャイナ风
衣装	お娘様の服	密码	黑ゴスロリ风

ティコ			
种类	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	银发+束ね
发型	初期发型02	初期	银发侧面稍高+黑头巾
发型	–	对CPU战10胜	–
发型	–	对CPU战20胜	–
发型	–	Wi-Fi对战20胜	–
发型	–	Wi-Fi对战40胜	–
发型	–	Wi-Fi对战60胜	–
发型	–	Wi-Fi对战80胜	–
发型	–	Wi-Fi对战100胜	–
发型	アンジエロ	密码	水色发の横发长发+头戴天使の羽
衣装	初期服型01	初期	白服
衣装	初期服型02	初期	忍者的黑衣服+赤围巾
衣装	–	对CPU战40胜	–
衣装	剑士の服	密码	–



流程概要

本作是卡片对战类RPG，游戏的剧情都是通过与相关剧情人物进行卡片对战后发展进行，所以在流程方面玩家不会遇到什么大的障碍。下面列出的只是"アルファルド"主角的部分，而敌人的具体卡片组合也存在一定的随机性，仅供玩家参考。

序章

供玩家了解系统、熟悉对战规则的教学章节，根据说明一步步完成卡片对战，没有什么难度。

第一章

在火之村战斗获胜后出现商店，然后到村长家触发剧情，接着消灭三根柱子的守护者，然后迎来BOSS战。BOSS以火属性卡片为主，玩家可以水属性的卡片为主进行组合，胜利后获得一张R等级的稀有卡。接着来到合成の　，这里的敌人都会使用Frip，不过只有一张，消灭BOSS后又可获得一张稀有卡。此时出现两个新地点，选择左边来到水之都（选择右边是WiFi对战），试试使用新出现的Frip进行战斗吧。敌人会有双属性卡片和CG特技出现，小心应对一路战斗下来打败BOSS获得稀有卡片和水宝石。然后来到新地点盗　の砦，要注意BOSS的卡片中有"即死"效果，要事先准备好防御卡组。此后是连续战斗，起码一定要组合好两组卡片才好备战。注意设置队形珠宝增添战斗效果。

第二章

森林中的敌人基本都以森属性卡片为主，有很多还具有反转水属性的能力。

第三章

古代　　此章要注意提前观察敌人的名字，并以此来判断卡片的可能属性，实在不行就败北一次了解敌情吧。全是连续战斗，BOSS以光属性和暗属性的卡片为主，没有特别技巧卡的玩家不妨组合成实力卡组硬拼过去。

第四章

在暗之塔结束战斗后，前往水之都继续战斗，剧情过后再返回暗之塔进行BOSS战。敌人以暗属性卡为主，连续战斗较多，光卡组合是必不可少的。

第五章

来到光の神殿，第一关限定使用全体火属性卡片进行战斗，第二关限定使用全体水属性卡片进行战斗，第三关限定使用全体森属性卡片进行战斗，第四关限定使用全体暗属性卡片进行战斗，BOSS战限定使用全体光属性卡片进行战斗。

最终章

连续战斗直到最终BOSS前才能存档，通关后存档增添星状标志，此后玩家可在五个不同的属性地点对战新出现的敌人，全部使用暗属性卡片，最后获胜可挑战最终的隐藏BOSS。列出本章可能的卡片组合供玩家参考：

队形	属性	表卡	里卡
NORMAL	光	ネカコドール/天空の神ハダー/ネカコドール	神龙
NORMAL	光	サーヤドール/天空の神ハダー/ネカコドール	神龙
NORMAL	光	サーヤドール/天空の神ハダー/サーヤドール	神龙
SEPARATION	光	天空の神ハダー/神龙	フレイムナイト/アクアナイト
NORMAL	光	レプラコーン/天空の神ハダー/ホワイトナイト	ワルキューレ
NORMAL	光	ルビーナイト/サンダーバード/サファイアナイト	ゴールドモノリス天空の神ハダー/ゴールドモノリス
NORMAL	光	ガイア/天空の神ハダー/风の女王イーシャ	グリーンモノリス
TRIANGLE	光	レッドドラゴン/ゼブラスライム/グリーンドラゴン	天空の神ハダー

火属性卡片											
编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
001	C	火	レッドスライム	1	30	28	ホットゼリー/14	–	玛纳消耗4	–	–
006	C	火	プチドラ	2	36	34	プチブレス/22	–	玛纳消耗2	–	–
011	C	火	フレアリー	2	32	40	レッドキッス/15	火の粉/6	玛纳消耗4	–	–
016	C	火	ウイルオーウイスプ	2	25	45	レッドフラッシュ/19	–	玛纳消耗5 –	–	
021	U	火	スライゴブリン	3	27	30	ゴブリンアロー/11	–	常时能力（待机中）	–	–
026	C	火	フレイムナイト	3	46	25	フレイムソード/22	パンチ/19	玛纳消耗4	玛纳消耗5	–
031	C	火	ミノタウロス	3	50	31	フレイムアックス/26	フレイム乱舞/10	常时能力（召还/待机中）	玛纳消耗7	–
036	R	火	フェニックス	4	52	36	圣なる炎/26	高速飞行/18	常时能力（召还/待机中）	玛纳消耗6	–
041	U	火	ヘルハウンド	4	53	34	火炎弹/28	ヘルファング/20	玛纳消耗3玛纳消耗3	–	
046	U	火	サラマンダー	5	60	35	炎の涡/24	热暴走/33	常时能力（待机中）	玛纳消耗4	–
051	U	火	キメラ	6	62	36	灼热の炎/31	スネークファング/22	常时能力（召还/待机中）	–	同名珍稀卡
056	R	火	グラディエイター	7	70	37	/25	イビルスラッシュ/29	常时能力（召还中）	玛纳消耗3	同名珍稀卡
061	U	火	レッドドラゴン	7	74	34	B．O．D/35	炎の息/25	玛纳消耗3 –	同名珍稀卡	
157	R	火	フレイムロード	8	75	33	マグマ/36	大连击/35	常时能力（召还中）	玛纳消耗7	同名珍稀卡
071	L	火	火の神タシン	9	84	34	アルティメットファイア/54	マンドルラ/30	常时能力（召还/待机中）	–	五柱神之一
076	L	火	アテナ	0	0	0	デュエルアロー/	ホーリーアロー/	发动（玛纳消耗）玛纳消耗	–	
081	U	火	バーサーカー	5	61	34	狂乱/10	暴走/18	玛纳消耗3	玛纳消耗3 –	
086	C	火	火神殿の巨人兵	6	62	30	ファイアキャノン/29	GM－R/10	玛纳消耗4	玛纳消耗3	–
091	C	火	ルビーナイト	4	52	35	ヘルファイアブレイド/25	ハイキック/20	玛纳消耗5	玛纳消耗6	–
096	C	火	イフリン	2	17	34	プチファイア/16	–	常时能力（待机中）	– –	
106	U	火	レッドモノリス	2	20	35	レッドビーム/30	レッドフィールド/0	玛纳消耗3	玛纳消耗1	–
111	R	火	マグマドラゴン	9	84	35	マグマブレス/39	大号令の雄叫び/0	玛纳消耗8	玛纳消耗5	–
116	L	火	炎の魔女エムレ	4	50	33	ファイアボール/22	エンシェントフィールド/0	常时能力（召还/待机中）	玛纳消耗6	–
121	C	火	ペイントマンレッド	3	32	35	レッドペイント/0	ヘッドバッド/23	玛纳消耗3	–	–
126	C	火	マグマシャーク	6	63	34	マグマファング/29	シュードマグマ/23	常时能力（召还中）	–	–

131	U	火	炎の大剑	3	23	31	凭依（火）/0	–	玛纳消耗3	–	–
136	C	火	ドラゴニュート	3	48	34	龙の八重齿/23	雄叫び/0	常时能力（召还中）	玛纳消耗5	–
141	U	火	火　肖つ	3	34	35	プチブレス/22	キリモミ型高速飞行/15	常时能力（召还中）	–	–
151	U	火	炎の宝珠	1	12	34	ルビーの辉き/10	–	玛纳消耗1	玛纳消耗2 –	
157	L	火	フレイムロード	8	75	33	T．C．B/35	溶岩の雨/36	常时能力（召还中）	玛纳消耗7	アルファルド篇入手、同名珍稀卡
158	L	火	レッドドラゴン	7	74	34	B．O．D/35	炎の息/25	玛纳消耗3	–	レーネ篇入手、同名珍稀卡
164	L	火	キメラ	6	62	36	蛇の牙/22	バーニングファイア/31	常时能力（召还/待机中）	–	输入特定密码后入手、同名珍稀卡
水属性卡片											
编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
002	C	水	ブルースライム	1	34	26	アイスゼリー/12	–	发动（玛纳消耗4）	–	–
007	C	水	ウーパ	2	40	31	バブルショット/16	–	发动（玛纳消耗2）	– –	
012	C	水	マーメイド	2	37	29	スモールウエイブ/17	スウィートソング/0	召还中（玛纳消耗0）	–	–
017	C	水	キラーシャーク	0	0	0	シャーククラッシュ/	–	召还中（玛纳消耗）	–	–
022	C	水	アクアナイト	3	48	34	アイスソード/21	パンチ/19	召还中（玛纳消耗4）	玛纳消耗5	–
027	C	水	リザードマン	3	54	30	アクアランス/25	アクア乱舞/8	召还/待机中（玛纳消耗0）	玛纳消耗7	–
032	U	水	キングホエール	4	60	28	アクアスプラッシュ/24	ボディプレス/24	待机中（玛纳消耗0）	玛纳消耗3	–
037	U	水	ファントムシップ	4	52	32	アシッドレイン/20	グラッジ/20	发动（玛纳消耗5）	–	–
042	U	水	ケルビー	?	?	?	?	?	?	?	–
047	U	水	ウンディーネ	5	48	31	ハイタイド/22	スロウレイン/15	待机中（玛纳消耗0）	玛纳消耗4	–
052	C	水	クラーケン	6	76	30	ビッグウエーブ/29	自爆/50	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗7	–
057	R	水	アクアロード	7	80	29	アイスシャワー/30	ミラクルハイタイド/24	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗8	–
062	U	水	ブルードラゴン	7	88	32	吹雪/20	冰の息/33	发动（玛纳消耗3）	–	同名珍稀卡
159	R	水	リバイアサン	8	95	30	雷雨/24	津波/34	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	同名珍稀卡
072	L	水	水の神イコ	0	0	0	テンコマンドメンツ/	マンドルラ/	发动（玛纳消耗）	–	五柱神之一
077	L	水	ポセイドン	8	84	31	ジャイアントウェーブ/33	トライデント/28	发动（玛纳消耗5）	玛纳消耗8	–
082	C	水	デスキャンサー	6	63	30	バブルブラスター/27	クサカリバサミ/18	召还中（玛纳消耗）	–	–
087	C	水	水神殿の巨人兵	6	66	30	アクアキャノン/27	GM－B/10	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗3	–
092	C	水	サファイアナイト	4	55	34	S．T．ブレイド/23	ハイキック/20	发动（玛纳消耗5）	玛纳消耗6	–
097	C	水	イソギン	2	20	30	ソルトビーム/14	–	待机中（玛纳消耗）	–	–
107	U	水	ブルーモノリス	2	20	35	ブルービーム/30	ブルーフィールド/0	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗1	–
112	R	水	アイスドラゴン	9	97	33	ブリザードブレス/33	ブリザードストーム/24	发动（玛纳消耗8）	玛纳消耗5	–
117	U	水光	L．ジェリーフィッシュ	7	68	32	大量发生/28	エレクトロショック/20	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	–
122	C	水	ペイントマンブルー	3	32	35	ブルーペイント/0	ヘッドバッド/23	发动（玛纳消耗3）	–	–
127	R	水	深海の宝物	4	35	30	簸位预　0	虹色の辉き/0	召还/待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	–
132	U	水	水神の盾	?	?	?	?	?	?	?	–
137	U	水	ブラックシエル	0	0	0	スティングストリーム/	シェルバリアー/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
152	U	水	水の宝珠	1	12	34	サファイアの辉き/10	–	发动（玛纳消耗1）	玛纳消耗2	–
159	L	水	リバイアサン	8	95	30	雷雨/24	津波/34	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	テイコ篇入手、同名珍稀卡
166	L	水	ブルードラゴン	7	88	32	吹雪/20	冰の息/33	发动（玛纳消耗3）	–	输入特定密码后入手、同名珍稀卡
森属性卡片											
编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
003	C	森	グリーンスライム	1	32	29	ヨモギゼリー/13	–	发动（玛纳消耗4）	–	–
008	C	森	ビービー	2	36	35	ビースティング/18	–	发动（玛纳消耗2）	–	–
013	C	森	フェアリー	2	32	40	グリーンキッス/15	妖精の粉/6	发动（玛纳消耗4）	–	–
018	C	森	カーバンクル	2	36	34	カーバンスクラッチ/16	金缚り/0	召还中（玛纳消耗0）	–	–
023	U	森	极乐鸟	3	28	32	レインボーウイング/10	–	发动（玛纳消耗1）	–	–
028	C	森	ケンタウロス	3	45	36	ケンタアロー/20	ハイキック/20	召还/待机中（玛纳消耗0）	–	–
033	C	森	ラミア	4	58	33	スネークファング/22	ラミアダンス/0	发动（玛纳消耗5）	–	–
038	C	森	ドワーフ	4	54	35	ドワーフアックス/24	超远投/0	发动（玛纳消耗5）	–	–
043	C	森	トロル	4	80	25	トロルハンマー/5	投げ飞ばし/0	发动（玛纳消耗2）	–	–
048	U	森	バジリスク	5	55	38	リザードテイル/29	イビルアイ/15	发动（玛纳消耗5）	–	–
053	C	森	ラフレシア	5	60	29	吸　26	成长/0	发动（玛纳消耗4）	–	–
058	L	森	森の守り神キーマ	0	0	0	フォレストセラピー/	愈しの祈り/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
063	U	森	グリーンドラゴン	7	82	33	グランドブレス/34	超远投/0	发动（玛纳消耗6）	–	–
160	R	森	ガイア	8	74	37	あふれる光/32	地震/25	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	同名珍稀卡
073	L	森	大地の神ダイケ	0	0	0	レイジオブアース/	マンドルラ/	发动（玛纳消耗）	–	五柱神之一
078	L	森	アレス	0	0	0	斗神の一击/	开放/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
083	R	森	O悟空	5	65	39	如意棒/28	分身攻击/10	发动（玛纳消耗2）	玛纳消耗4	–
088	C	森	森神殿の巨人兵	6	64	30	アースキャノン/28	GM－G/10	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗3	–
093	U	森	ケンタウロスナイト	5	53	35	ケンタスピア/24	飞び蹴り/25	召还/待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗6	–
098	C	森	マンドリリン	2	18	32	マンドルート/15	–	发动（玛纳消耗1）	–	–
103	C	森	ハンマーゴブリン	3	41	38	ゴブリンハンマー/25	金的攻击/0	召还中（玛纳消耗）	–	–
108	U	森	グリーンモノリス	2	20	35	グリーンビーム/30	グリーンフィールド/0	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗1	–
113	R	森	ガイアドラゴン	9	88	34	ガイアブレス/38	ビッグアースシェイク/0	发动（玛纳消耗10）	玛纳消耗5	–
118	R	森	G．タランチュラ	6	66	28	スパイダーコンボ/2	スパイダーズウエブ/15	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗3	–
123	C	森	ペイントマングリーン	3	32	35	グリーンペイント/0	ヘッドバッド/23	发动（玛纳消耗3）	–	–
128	U	森	龙骑士	5	60	37	龙枪击/24	咆哮/0	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗6	–
133	U	森	大地の弓	3	28	32	凭依（森）/0	–	发动（玛纳消耗3）	–	–
138	L	森	ゴブリンの勇者タイ	5	55	37	キリモミアタック/25	ドーピング/0	召还/待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	–
143	R	森	カブトクワガタ	6	68	28	ビートルホーン/25	S．B．ホールド/20	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗3	–
153	U	森	森の宝珠	1	12	34	エメラルドの辉き/10	–	发动（玛纳消耗1）	玛纳消耗2	–
160	L	森	ガイア	8	74	37	あふれる光/32	地震/25	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	ライゲル篇入手、同名珍稀卡
169	L	森	ゴウちゃん				ゴウちゃん投げ/0	ゴウちゃんプレス/34	发动（玛纳消耗6）	–	输入特定密码后入手
光属性卡片											
编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
004	C	光	ゴールドスライム	1	26	35	レモンゼリー/12	–	发动（玛纳消耗4）	–	–

009	C	光	ユニコ	2	30	38	ユニコンホーン/17	–	发动（玛纳消耗2）	–	–
014	C	光	ケットシー	2	32	37	ケットシースクラッチ/15	金缚り/0	发动（玛纳消耗0）	–	–
019	U	光	レプラコーン	3	22	40	セイントニードル/10	–	待机中（玛纳消耗）	–	–
024	C	光	サンダーバード	3	35	39	サンダーボルト/18	シューティングスター/26	发动（玛纳消耗6）	–	–
029	C	光	ホワイトナイト	4	52	36	ライトニングソード/21	ホーリー乱舞/9	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗5	–
034	U	光	ゴールドホエール	4	48	35	フラッシュ/20	ボディプレス/24	待机中（玛纳消耗0）	玛纳消耗3	–
039	C	光	グリフォン	4	49	36	神风アタック/23	高速飞行/18	发动（玛纳消耗6）	–	–
167	R	光	风の女王イーシャ	5	54	35	大暴风/28	追い风/19	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗6	同名珍稀卡
049	U	光	スフィンクス	5	64	33	エンシェントフォース/18	エンシェントマジック/0	召还/待机中（玛纳消耗0）	玛纳消耗4	–
054	R	光	ジンのランプ	6	60	37	サンダーストーム/24	神速/24	发动（玛纳消耗6）	玛纳消耗4	–
059	U	光	圣天使テレサ	6	62	38	セイントアロー/28	メディテーション/0	发动（玛纳消耗6）	玛纳消耗4	–
064	U	光	プラチナドラゴン	7	68	36	シャイニングブレス/32	フラッシュ/20	发动（玛纳消耗3）	–	–
069	R	光	ワルキューレ	8	69	42	觉醒/5	クリティカルスラッシュ/24	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	–
074	L	光	天空の神ハダー	0	0	0	ワースオブゴッド/	マンドルラ/	发动（玛纳消耗）	–	五柱神之一
079	L	光	トール	0	0	0	雷神の大槌/	神の祝福/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
084	R	光	神龙	9	60	30	神风/0	神眼/15	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗6	–
089	U	光	サーヤドール	3	11	36	体当たり/10	–	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗2	–
094	L	光	机械皇帝ノーグ	7	70	35	マトリクスリモデリング/30	ソニックカッター/16	发动（玛纳消耗6）	玛纳消耗4	–
099	C	光	ムーニイ	2	15	37	ムーンキッス/14	–	待机中（玛纳消耗）	–	–
104	C	光	刚燕	5	61	34	燕返し/24	ゴーレムビーム/18	发动（玛纳消耗2）	玛纳消耗3	公开招募名称的卡
109	U	光	ゴールドモノリス	2	20	35	イエロービーム/30	ゴールドフィールド/0	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗1	–
114	U	光	ハーピー	0	0	0	エアカッター/	エナジーボール/	发动（玛纳消耗）	–	–
119	R	光	天空の宝物	4	35	30	奇　の辉き/0	黄金の辉き/0	召还/待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗4	–
124	C	光	ペイントマンゴールド	3	32	35	イエローペイント/0	ヘッドバッド/23	发动（玛纳消耗3）	–	–
129	L	光	ペイントマンキング	5	48	35	キングの教育指导/15	キングの夸り/0	发动（玛纳消耗5）	玛纳消耗10	–
134	U	光	天使の衣	4	17	34	凭依（光）/0	–	发动（玛纳消耗3）	–	–
139	R	光	圣なる假面	4	11	30	圣なる光/20	–	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗2	–
154	U	光	光の宝珠1	12	34		ダイヤの辉き/10	–	发动（玛纳消耗1）	玛纳消耗2	–
162	L	光	ジン	6	60	37	シンソク/24	雷雨/24	发动（玛纳消耗6）	玛纳消耗4	输入特定密码后入手
167	L	光	风の女王イーシャ	5	54	35	大暴风/28	追い风/19	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗6	输入特定密码后入手、同名珍稀卡

暗属性卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
005	C	暗	ブラックスライム	1	35	32	コーヒーゼリー/14	–	发动（玛纳消耗4）	–	–
010	C	暗	スカルン	2	40	17	ボーンブーメラン/17	–	发动（玛纳消耗2）	–	–
015	C	暗	ダークエルフ	2	37	40	ブラックキッス/15	黒い雾/6	发动（玛纳消耗4）	–	–
020	C	暗	カオスシャーク	3	52	32	グラッジ/20	ヘルファング/20	召还中（玛纳消耗0）	玛纳消耗3	–
025	C	暗	ゴーレム	4	60	25	ゴーレムビーム/18	自爆/50	发动（玛纳消耗2）	玛纳消耗3	–
030	C	暗	ブラックナイト	4	58	35	ダークソード/22	デス乱舞/11	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗5	–
035	R	暗	シャザーンのランプ	4	62	34	カオスマジック/25	スモッグ/20	发动（玛纳消耗7）	玛纳消耗5	–
040	R	暗	ドッペルゲンガー	5	50	60	ドッペルゲンガー/0	ランダム　渖　0	发动（玛纳消耗10）	玛纳消耗8	–
045	U	暗	ガーゴイル	5	56	35	イビルアイ/15	死の咒い/0	发动（玛纳消耗4）	玛纳消耗6	–
050	U	暗	ケルベロス	5	55	38	地狱の业火/31	火炎弹/28	召还中（玛纳消耗3）	玛纳消耗6	–
055	C	暗	サイクロプス	6	86	28	半　iv　0	投げ飞ばし/0	发动（玛纳消耗5）	玛纳消耗6	–
060	U	暗	堕天使ヨミ	6	73	34	イビルスラッシュ/29	异空间攻击/23	发动（玛纳消耗7）	玛纳消耗3	–
065	U	暗	ブラックドラゴン	7	76	36	カオスブレス/35	爆发/55	发动（玛纳消耗3）	–	–
168	R	暗	ヴァンパイア	8	75	33	サクリファイス/0	生命吸　32	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	同名珍稀卡
075	L	暗	破灭の神リグーハン	0	0	0	ロードトゥヘル/	マンドルラ/30	发动（玛纳消耗）	–	五柱神之一
080	L	暗	ベルゼブブ	0	0	0	暗黑手/	降临/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
085	L	暗	魔王ゼキオ	0	0	0	暗黑の支配/	恐怖投げ/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
090	C	暗	イビルホーク	3	37	37	イビルピーク/21	血の契　/0	召还中（玛纳消耗）	–	–
095	R	暗	ホムンクルス	7	58	34	まとわりつく/14	自己牺牲/0	发动（玛纳消耗2）	玛纳消耗3	–
100	C	暗	チビデビ	2	18	35	チビデビーム/16	–	待机中（玛纳消耗）	–	–
105	U	暗	ネカコドール	3	9	34	体当たり/10	–	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗2	–
110	U	暗	ブラックモノリス	2	20	35	パープルビーム/30	ブラックフィールド/0	发动（玛纳消耗3）	玛纳消耗1	–
115	R	暗	ドラゴンゾンビ	9	85	36	急速な腐败/61	大爆发/65	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗3	–
120	C	暗	スケルトンナイト	3	44	34	デスシクル/21	パワードレイン/0	发动（玛纳消耗7）	玛纳消耗4	–
125	C	暗	ペイントマンブラック	3	32	35	パープルペイント/0	ヘッドバッド/23	发动（玛纳消耗3）	–	–
130	L	暗	ペイントマンクイーン	5	46	34	クイーンの教育指导/15	クイーンのプライド/0	发动（玛纳消耗8）	玛纳消耗12	–
135	U	暗	暗黑の铠	4	31	30	凭依（暗）/0	–	发动（玛纳消耗3）	–	–
140	R	暗	暗黑の假面	4	13	32	怪しい黑光/20	–	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗2	–
145	R	暗	インパーフェクト	8	76	34	异界送り/0	串刺し/30	发动（玛纳消耗11）	玛纳消耗10	–
155	U	暗	暗の宝珠	1	12	34	ブラックダイヤの辉き/10	–	发动（玛纳消耗1）	玛纳消耗2	–
161	L	暗	シャザーン	4	62	34	烟雾/20	混沌魔法/25	发动（玛纳消耗7）	玛纳消耗5	–
168	L	暗	ヴァンパイア	8	75	33	サクリファイス/0	生命吸　32	待机中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	同名珍稀卡

双属性卡片

编号	稀有度	属性	卡的名字	玛纳	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	备注
101	U	火森	フレイムプラント	7	68	31	マグマフラワー/32	炎上/10	常时能力（待机中）	玛纳消耗7	–
102	U	水森	ナーガ	5	59	32	ヴァジュラ/20	スネークファング/22	发动（玛纳消耗3）	–	–
163	R	水火	オーガ	8	80	33	ブリザード/22	鬼の大槌/37	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	同名珍稀卡
163	L	水火	オーガ	8	80	33	ブリザード/22	鬼の大槌/37	召还中（玛纳消耗）	玛纳消耗5	输入特定密码后入手、同名珍稀卡
148	U	森火	ドラゴンハンター	7	71	36	ドラグーンクラッシュ/28	ドラゴンライド/33	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	–
144	L	光暗	双子の魔女ポア	3	30	30	プラズマボール/15	ダークボール/15	发动（玛纳消耗8）	玛纳消耗5	–
149	C	光暗	ゼブラスライム	0	0	0	レモンゼリー/	コーヒーゼリー/	发动（玛纳消耗）	–	–
156	L	光暗	创造神アルフェカイ	20	100	30	五柱神の力/0	天地创造/0	召还/待机中（玛纳消耗）	–	厂家活动赠予
165	L	光暗	双子の魔女ポム	3	30	30	暗黑の玉/15	圣なる玉/15	发动（玛纳消耗8）	玛纳消耗5	输入特定密码后入手
150	R	暗森	タランチュラマスク	0	0	0	フォースピアーズ/	ポイズンバインド/	发动（玛纳消耗）	玛纳消耗	

用卡片去战斗解开元素的秘密！



表：神龙+光之宝珠+暗5星ガヘゴイル

里：风之女王

一开始就使用神龙进行攻击，**ガヘゴイル**使用SP辅攻，基本上能消灭敌1～2名。如果不幸神龙阵亡，风之女王就可出场，可为己方全体加上速度。这样就算风之女王也不幸阵亡，那剩下的己方两卡有了速度保证胜算也很大，何况**ガヘゴイル**还有20%的即死效果。

表：蓝龙（7）+光娃娃（3）+光系4星鲶鱼（4）

里：火骑士（3）+无+水骑士（3）

用蓝龙首发，然后让鲶鱼+5速度，光娃娃+5速度5攻击，只要对方不是森属性我方就会占得先机。光鲶鱼拥有先制攻击技能，对抗敌暗属性卡片效果非常好。当2张表卡阵亡后，里面的2个骑士的SP技能和反转技能将给予对方非常有效的攻击。本组合的明显缺点就是，如果对方首发的是森属性高攻击卡就会很被动，而一旦被对手改变地形将光娃娃消灭掉最后也会导致回天乏力。

表：木史莱姆+木2星小蜜蜂+4星斧头地精

里：7星女精灵+木1星史莱姆+4星木巨人

首先使用地精的“超远投”，直接消灭掉对手待机中星数最高的怪兽，于此同时我方表面上最高的1星或2星卡会牺牲。然后地精阵亡后木巨人就会上场，又将星级最低的卡牺牲，给予对手50点的伤害。此时最初排在表面的史莱姆应该已经阵亡，女精灵会反转登场，给所有木系卡片加该回合数相同的攻击。由于女精灵是双属性攻击，其中光系攻击每攻击一次攻击力还会加5，所以剩下的不难对付。本组合攻击力和实战效果都很不错，最大的缺陷就是一旦遇到全火属性的卡组就会被克。

表：リバイアサン（8）+蝙蝠兽（6）

里：クラーケン（6）+空

此阵形可事先装备水属性宝石，总共需20点玛纳。蝙蝠兽的主要目的是为了弥补水属性的弱点。**リバイアサン**和**クラーケン**都擅长全体攻击，如果**リバイアサン**不幸阵亡，那么**クラーケン**的反转攻击会显得更为突出。本组合的弱点是惧怕高攻击力的暗属性卡组，而且战术变化也相对单调。



表：火焰领主（7）+霸王花（5）/绿龙（7）

里：锤子哥布林（3）/暗三头鲨+火骑士（3）

此阵形可事先装备火属性宝石，总共需18点玛纳。霸王花的主要目的是为了防止敌人配备水属性的卡片，而火焰领主每回合的攻击力都可以+6，坚持得越久就越厉害。本组合的胜率较高，绿龙攻击力更高但是回复力较弱，但还有锤子哥布林做后备，也能起到防敌水属性卡片和清理战场的效果。

表：螃蟹（6）+盖娅（8）+ケットシー（2）/ユニコ（2）

里：随意（1）+空+极乐鸟（3）

此阵形可事先装备森属性宝石，总共需20点玛纳。螃蟹的主要目的是为了防止敌人配备火属性的卡片，**ケットシ**则可以防止打BOSS时出现某些非常规攻击，战斗时如果螃蟹有阵亡危险那么可以让**ユニコ**代替牺牲，为螃蟹赢得战机。**ユニコ**牺牲后可以盖娅作为主力，并配合极乐鸟和敌人作持久战，此阵形每回合可恢复8+5HP。本组合包含水、森、光、暗4种属性的攻击，惧怕的是全火卡组及高攻击输出的暗卡组合。

表：ドワーフ（4）/绿龙（7）+木偶娃娃（2）+史莱姆（1）

里：トロル（4）+火骑士（3）+水骑士（3）

本组合属于投掷作战型，总共需17点玛纳。战斗开始后木偶娃娃要在第一时间加HP和速度，这样才有可能保护投手至少投出一球，以避免过早阵亡。由于超远投所投的是最高玛纳的待机卡，所以木偶娃娃会先消灭掉对方一张。然后敌人反击己方**ドワーフ**不出意外就会阵亡，而**トロル**的飞投则是将最低玛纳的待机卡投出，所以史莱姆会牺牲。里面的水骑士15攻击就可以有一回合65伤害输出的效果。基本上当**トロル**也阵亡的话那么敌人多半也已失去了3张卡了。而在里面放置两个骑士的做法，主要是考虑到利用大量玛纳做特技攻击清场。火骑士也可改为暗属三头鲨，这样可在后期保持一定的回复能力。本卡原则上是在自己没有明显有利卡组时作为主力替补上场，可面对任意卡组。唯一惧怕的是敌首发高攻击力的火卡，为此玩家也可考虑将木偶娃娃换成一张5玛纳的水卡，或是在木偶娃娃背后放一张能变水属性的**ペイントマン**。

表：ワルキュ十レ（8）+スフィンクス（5）+光史莱姆（1）

里：无+双子魔女（3）+光娃娃（3）

此阵形可事先装备光属性宝石，用于玩家间的Wi-Fi对战。首先让**スフィンクス**登场，然后利用**ワルキュ十レ**增加的10HP和5速度以占得先机，此时无论对方上什么，都可以一招变身，将对方变成**スフィンクス**。如果此时对手怕再被变身而放弃换卡，那么即使自己有可能被对手先攻一下，也会因为随后有了加10HP和5速度的缘故，在接下来的战斗中己方会凭借HP的优势获得战斗的胜利。一般这个漫长的过程要经过4回合左右。当**スフィンクス**阵亡后，再让双子魔女上阵，随机改变地形以破坏对方的地形战术，然后再上光史莱姆，此时它有35加5等于40的速度，无论如何都可攻击一下，运气好还可攻击2回合。阵亡后光娃娃出现，此时距离最初**ワルキュ十レ**上阵时一般至少已经过了7、8个回合，所以此时的攻击力应该是回合数乘以4加5，再加上光娃娃本身的5点，然后每回合还能加4，加上双子魔女的SP技能（对方召唤卡-20HP，消耗玛纳8）和高速效果，应该足够获得最终的胜利了。本组合不惧怕BUG组合，也不惧怕投掷组合，是一个非常好用的卡组。不过要注意的是对手有防变身的卡或是比较常见的堕天使。堕天使由于是暗属性拥有先制技能，所以如果当**ワルキュ十レ**和其对战时HP低到不足以抵挡一次攻击那么战斗就无胜利可言。为此玩家可将双子魔女换为4星的光系老鹰**グリフォン**，这样凭借它的SP技能可使得我方先制攻击一回，而光娃娃则可考虑换为2星的兔子**ム十ニイ**。

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

西国智者——小早川隆景



小早川隆景：1533年—1597年。毛利元就三男。中务大辅。从三位·权中纳言。幼名德寿丸。1544年过继给竹原小早川家成为养子，继承了小早川家。与吉川元春并称“毛利两川”，为毛利家的版图扩张做出了巨大贡献。丰臣五大老之一。1550年迎娶沼田小早川家女儿，将两小早川家合并。竭尽全力使秀吉、毛利家和睦相处，深受秀吉信任。1594年，为了保护毛利本家，将秀吉的养子秀秋立为嗣子。

支撑毛利家的毛利两川

战国时代弱肉强食，是一个父亲不信任儿子，哥哥不信任弟弟的时代，当权者稍有放松，便立刻会引来大祸。像被儿子逼死的斋藤道三，被儿子放逐的武田信虎这样的例子举不胜数。但雄霸一方的毛利一族却是例外中的例外，以家族和睦全族同心共同度过了战国乱世。虽然平定中国的毛利元就教育有方功不可没，但真正贯彻执行的毛利两川（吉川元春、小早川隆景）也是劳苦功高。



小早川隆景是毛利元就与妙玖夫人的三子，生于1533年。1543年竹原小早川家家督小早川兴景去世，因为兴景没有后嗣，毛利元就的侄女是小早川兴景的妻子，所以毛利元就将隆景过继给小早川家。1547年大内义隆进攻领备后神边城时从军，并仅以小早川军的力量攻陷了神边城的支城龙王山岩，完美地完成了自己的初阵，得到了大内义隆的赞赏。

小早川氏的本家沼田小早川氏家主小早川繁平自幼体弱，大内义隆出兵侵攻尼子氏时，仍然全心于自己的领地的防御。因此在1550年，大内义隆与毛利元就以内通尼子氏的罪名将繁平拘禁，并以强制的手段迫使繁平隐居出家，将田坂全庆等沼田小早川氏重臣排除。小早川隆景在此时迎娶了繁平的妹妹，成为沼田小早川家实际的家督，兵不血刃地将沼田、竹原的两小早川氏合并。

此后，小早川家作为毛利家直辖的精强水军活跃在战场上。1555年严岛合战中，小早川隆景率领水军击败了陶晴贤率领的大内水军，封锁了海上通路，为毛利军获得胜利做出了巨大贡献。此时，小早川隆景还通过乃美宗胜的引见，将强悍的村上水军拉入己方阵营。

1557年，毛利元就隐居，小早川隆景与兄长吉川元春分掌毛利家大权。1571年毛利元就去世，其孙毛利辉元继承家督之位，隆景与元春共同辅佐辉元统领毛利家，军事方面由元春负责，政务、外交方面则由隆景负责。

隆景的戎马生涯

1575年，织田信长的势力逐渐迫近毛利家的领地，为了对抗信长的侵略，吉川元春和小早川隆景分别负责山阴、山阳的军务。小早川隆景在此时讨伐了私通信长的三村元亲，并率领水军与通好信长的大友宗麟战斗。然而在织田家中国地方方面司令官羽柴秀吉的指挥下，织田军的侵攻更加激烈。1582年织田军包围了清水宗治守卫的备中高松城，隆景与辉元、元春一起前往救援。此时隆景判断出现在的毛利家不可能战胜织田家，因而秘密派遣安国寺惠琼与羽柴秀吉进行交涉。6月本能寺之变爆发织田信长死去，秀吉为了讨伐明智光秀必须出兵畿内。面对力主追击秀吉的吉川元春、元长父子，小早川隆景以“誓纸上的鲜血未干便追击秀吉，实属不义；借信长之死追击秀吉则为不详”为由，力阻毛利家出兵追击。最终毛利家并没有发动追击，日后也得到了秀吉的回报。

1583年贱岳合战中，毛利家继续保持中立，但在秀吉战胜柴田胜家后，毛利家舍弃了以往的平等路线而臣服秀吉，并在此时将毛利元总（小早川秀包）作为人质交给秀吉。此后小早川隆景继续积极协助秀吉，1585年参加了四国征伐，击败了伊予的河野直通，战后获得伊予一国的赏赐。毛利家在秀吉麾下立功无数，而毛利家实质上的指挥官却不是毛利辉元，而是小早川隆景。因为隆景的功绩，秀吉再三提拔，想让小早川隆景脱离毛利家，成为独立的大名，但隆景却坚持婉言谢绝。1586年参加九州征伐，战后获赏筑前、筑后、肥前的37万1300石领地。不过在九州征伐中，隆景的兄长吉川元春和元春长子吉川元长相继去世，只剩下小早川隆景一人辅佐毛利辉元。1588年，隆景从秀吉处得到了羽柴姓的赏赐，并于1590年参加小田原征伐。1592年奉秀吉之命出兵朝鲜，虽然此时的小早川隆景已经年老体衰，但依然在1593年的碧蹄馆之战中，与立花宗茂一起战胜了两万明军。朝鲜归国后，小早川隆景成为秀吉座下五大老之一，于1596年将家督之位让给养子小早川秀秋。在1597年6月12日去世，享年65岁。



佛洛伊斯所著《日本史》中，对小早川隆景做了如下的评价：“小早川隆景大人在日本众所周知，才能超群，被世人尊敬。在他的知识和努力下，毛利家所领九国国富民强，长时间没有战乱没有谋反，在当时实在罕见。”假设智谋超人深谋远虑的小早川隆景再多生存数年，之后的历史一定会发生改变……

小早川隆景	
生年	1533年
死没	1597年7月26日
别名	德寿丸（幼名）、又四郎（通称）
戒名	黄梅院泰云绍闲
墓地	广岛县三原市东庐山米山寺 京都市北区龙宝山大德寺黄梅院
氏族	毛利氏—小早川氏
父母	父：毛利元就；母：吉川国经之女妙玖夫人;养父：小早川兴景
兄弟	毛利隆元、吉川元春、穗井田元清、毛利元秋、出羽元俱、天野元政、末次元康、小早川秀包
妻子	正室：小早川正平之女
子	养子：小早川秀包、小早川秀秋

小早川隆景逸闻

其一、一日黑田如水问道：“因为我以感觉判断事物，因此经常会出现错误。而小早川殿下的判断却没有丝毫偏差，有什么秘诀吗？”

小早川隆景说道：“不是您说的那样。我没有您那样敏锐的判断力，因此只能不断地考虑考虑再考虑，最后得出结论。因为黑田大人的头脑优秀，因此可以快速做出判断。但也会因为情报的误差而导致出现偏差。”

其二、当写十万火急的信笺时，小早川隆景会一边说：“因为是急件，所以要平静地书写。”一边平静安稳地写完信笺。

其三、少年时代隆景曾经与兄长元春打雪仗，第一次战败。但第二次战斗时，隆景以部下三人与对方五人战斗，装出不利的样子逐渐后退，把敌人引到目的地后，剩下的两人突然从侧面发起攻击，最终取得了胜利。

其四、虽然隆景的正室繁平之妹没能为隆景生下孩子，但隆景却依然疼爱自己的妻子，并没有迎娶任何侧室。

其五、元就死后，面对还不够资格担任家督的毛利辉元，隆景在无人的场所以叔父的身份教导辉元。把辉元视为伟大父亲元就的遗物，自己不仅仅是家臣，还是叔父和保护者，全心地培养辉元。因而辉元会把全部的政事委托给隆景，对辉元来说，隆景其实与养育自己成人的父亲无异。

其六、小早川秀秋（当时名为木下秀俊）原本是作为无子的秀吉继承者而加以培养，但在秀吉得子秀赖后，秀吉对秀秋的处置煞费苦心，最后计划将秀秋过继给毛利家。而隆景却看穿了秀吉的真意，为了不让毛利本家的继承人是他家的养子，在秀吉行动前，便将穗井田元清的儿子过继给辉元，并因自己无子而向秀吉提出过继秀秋的请求。秀吉明白了毛利家的真意和隆景的苦心，不但答应了隆景的请求，还将因秀秋入嗣而被废的小早川秀包提拔为独立大名。

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

战国BASARA
厂商：CAPCOM　机种：PS2
类型：无双乱舞　日期：2005年7月21日

光荣公司的无双系列异军崛起，得到了大量玩家的支持，掀起了无双游戏的热潮。三国无双、战国无双等无双类型的游戏层出不穷，连老牌厂商CAPCOM也按捺不住，推出本作来市场分一杯羹。为了表现出本作的独特之处，使玩家不会认为这只是一款简单的模仿作品，本作在无双乱舞的游戏类型基础上，增加了不少新要素。游戏标题中的BASARA，原意为穿着不合身份地华丽，在本作中则是让武将们穿着华丽的战袍，用破坏力惊人的武器和招数披荆斩棘，体现出了BASARA游戏标题的主旨。与战国无双系列比较，本作的制作阵容相当豪华，除了由《生化危机4》的制作人小林裕幸负责游戏制作、人设由《鬼泣》人设士林诚负责外，还起用中井和哉、保志总一郎等大批著名声优配音。



本作可以使用真田幸村、伊达政宗、织田信长、浓姬、上杉谦信、武田信玄、森兰丸、明智光秀等16名。虽然大部分人物都曾在战国无双系列中出现过，但本作无论是人设还是剧情都与战国无双系列有很大的区别。如果说战国无双系列比较接近史实，那么本作更为贴近野史和幻想。在本作中将这些著名的战国武将恶搞到爆，在游戏中充满了搞笑的画面。因为上杉谦信大人终生不近女色，因此流传下了一系列传说，而本作则以这些传说为基础，索性将这位军神设定为女人，并且与自己部下的女忍春日上演了一段美妙离奇的同性之爱。武田信玄和真田幸村则被演绎为一对热血师徒，连见面的问候都是一场惊天动地的大战；最为过分的则是本多忠胜，尽管他一生戎马不曾受过任何轻伤，号称无伤大将，但也不至于被设计成高达啊，历史上本多忠胜的主君德川家康则如同离不开母亲的婴儿一般，稍微遇到挫折便会“本多忠胜、本多忠胜”地叫个不停。对战国历史并不了解的玩家可千万不要把游戏中的桥段当做史实，一定要一笑而过，熟悉战国历史的玩家一样也会被厂商的绝妙恶搞弄得忍俊不禁。



进入游戏后，玩家可以选择一名人物使用，以国为单位进行战斗，也是按地图引发剧情。比如说玩家进攻织田信长的领地时，无论使用的角色是谁，引发的都是同样的剧情。这样一来玩家只要统一上一两次，便会触发全部的剧情，再次进行游戏时并没有什么新鲜感，很难将本作玩上很长时间。

与战国无双系列比较，角色们都增加了固有技，固有技用处各异，熟练使用对玩家的通关和收集都有很大帮助。可惜的是，厂商在制作这表现角色特性的技能时明显偷工减料，有些角色不但普通攻击完全相同，连固有技都只是换了名称而已。

道具的收集和武器的收集是无双乱舞系列作品中不可缺少的要素之一，本作的道具则异常丰富，不过却没有特殊道具。武器和道具的最高级都是99级，等级越高的武器道具质量越好，而玩家取得高等级的武器和道具的方法，却只能不断地进行各个难度的战斗随机取得。如此一来，玩家则要在变化不大的关卡中不断战斗，时间一长很多玩家都会因强烈的枯燥感而放弃继续游戏。

由于本作的诸多缺陷，本作并没有获得市场的好评，只能算得上是一款平凡之作，喜爱战国时代的玩家可以用来调剂一下，对无双乱舞系列比较挑剔的玩家还是不沾为好。

战国BASARA2
厂商：CAPCOM　机种：PS2
类型：无双乱舞　日期：2006年7月27日

虽然战国BASARA在市场上反应平平，但却并没有动摇厂商将该系列进行到底的决心，时隔一年之后，大幅改良前作缺陷的本作正式上市。本作继续保持前作的华丽恶搞风格，并且与战国无双系列相同地增添不少新武将，竹中半兵卫、长宗我部元亲、丰臣秀吉、前田庆次等新武将都是本作的新增力量。新武将的增加不但可以使游戏更为丰满，还给了玩家更多的选择。与前作相同的是，依然保留了一些玩家不能使用的非大众脸角色，比如说浅井长政、阿市、片仓景纲等人。



本作的游戏模式除了以统一天下为目标的模式和自由选择地图战斗模式外，还有故事模式和大武斗会两种选择。故事模式中每个角色都有自己的六关剧情，这个模式不但可以使玩家通过动画和剧情了解BASARA世界中战国武将的个性，还将前作大受好评的恶搞继续发扬光大，在故事模式中玩家还可以进行角色的培养和道具收集，并在角色通关后开启隐藏人物等隐藏要素，并且会将玩家得到的道具和武将升级能力提升数值全部保留。大武斗会模式则在任意角色故事模式通关一次后才会出现，玩家可以在这里挑战自我。丰富的模式选择和共通的角色能力道具，使玩家有了多种选择，大大减轻了长时间游戏的枯燥感。

每名角色的武器都有八件，第一件是初期拥有的初始武器，第二件是任意难度下关卡中取得的武器；第三件、第五件和第七件都需要到商店中购买取得，第四件武器要在难以上难度中关卡取得；第六件则要在究级难度下故事模式或者天下统一模式中取得；第八件武器则必须在大武斗会中取得。防具也按照不同的取得方法分为三件，并且在使用该角色完成天下统一模式后，还可以得到一件特殊的隐藏服装。每名角色都有一把恶搞武器，其中森兰丸的长茄子、本多忠胜的地球仪和前田利家的剑鱼则是其中的佼佼者。丰富的武器防具加上多种取得方法，不但丰富了游戏的内容，也使那些重视完美收集的玩家能转战在游戏的各个模式中乐而不疲。

本作的角色通过升级可以得到特殊的能力，比如增加道具栏装备数等，但全部角色都是统一级别增加，20、30、40和70级的各角色都会增加相同的能力。本作有光、暗、炎、冰、雷、风六种人物属性，每名角色都拥有其一，这六种属性对应不同附加攻击效果，光属性最大一击可以破坏敌人的防御；暗属性攻击敌人后可以少量回复自身体力；炎属性使敌人在一段时间内不断损失体力；冰属性可以将敌人冰冻；雷属性使被攻击对象周围的敌人遭受雷电攻击；风属性则追加攻击增大连击数。灵活运用各名角色的属性，玩家的战斗会更为轻松。

本作的道具比前作更为丰富，除了增加了人物的专属道具外，还有增加了一些特殊道具，其中也不乏恶搞的道具。道具的取得方法也是五花八门，想要全部收集玩家则要拿出大量的时间进行游戏。在天下统一模式中，玩家还可以取得人物的称号，并利用获得称号取得的点数取得回报，比如说50点时增加新人物宫本武藏、100点时取得道具热唱鼓、150点是增加道具秘宝探知机等。另外每名角色的固有技也更加丰富，玩家可以从多种固有技中选择使用，不过还是存在着一定的重复现象。

虽然本作还存在着个别关卡过于简单、人物招式重复等缺点，但与前代比较却大幅进化，与同类型游戏相比特点鲜明，并且展现出了厂商的制作实力，。各个模式相辅相成，并且与武器道具的取得紧密相连，游戏内容异常丰富等优点鲜明，使我们有理由更加期待本系列即将上市的新作——战国BASARA英雄列传。



秋风·七章

文/Silence



初·萌动

2005年9月中的东京，凉爽的风兀自每年一度地吹拂在那些为赶往游戏展而行色匆匆的路人面上。

在那个Wii尚且被称作“革命”的时代，人们所看到的是遥控器手柄第一次公布。从来没有人会想象到，一台家用机的手柄会和电器的遥控器外形完全等同起来。陌生而具有冲击性的理念对于广大的第三方游戏厂商而言关注的表现仍然集中于观望的姿态之上。N64和NGC的过去和现状令他们无法提供给任天堂一点信心。人们所能看到的，是索尼公布的71家对应PS3的厂商，而虽然很多厂商具体的游戏标题未定，但从已公开的标题和公布的类型看，基本延续着前两代PS主机的软件阵容，至少在日本玩家看来，基本已经囊括了大部分他们想玩到的游戏。

当此之时，是没有人去关心后两次游戏展会上，有多少心理毫无准备的观众会兴致勃勃地拿起那个怪异的遥控器手柄，踊跃试玩Wii游戏的。

2006年5月11~13日，世界第一游戏展会E3展仍然和前几个世代新主机上市之前一样，聚集了最大的宣传能量。

《最终幻想13》、《合金装备4》、《VR战士5》、《铁拳6》、《山脊赛车7》、《GTA4》等等，大量独占或双平台的大作影像连番轰炸，使半年之后方才能呱呱落地的新生婴儿聚集了最多殷切盼望的目光。而这个时候，在自己展区为玩家送上《失落的星球》和《怪物猎人携带版》试玩的CAPCOM，又为PS3送上一个不醒目的logo：《怪物猎人3》。

当此之时，负担着次世代媒体规格决定战重任的PS3意气风发，久多良木踌躇满志，高调公开了11月11日和11月17日这两个发售日，而售价参考新生的蓝光播放器，也定在了59800日元（20G）和499美元（20G，60G为599美元）这个



价格线之上。

和前两代一样，集结了众多重量级的第三方大作；借助PS2成功经验，捆绑当时竞争主流媒体规格的播放功能；与Xbox360正面碰撞的网络功能架设……

当时谁又能想到，一年之内，那个桀骜不驯的PS王国开山功臣会黯然离去。

当时谁又能想到，次世代战局的翻覆变化，会变得如此骤然而令人不知所措？

贰·成茧

2006年11月，在Xbox360这位绿色巨人领跑了一年之久以后，PS3和Wii同时引来了盛大的首发庆典。PS3日本首发两日的成绩为88400台，同期软硬比数字为0.98比1。也就是说在这88400位第一时间购入PS3的用户里，至少有1600人左右没有购入任何游戏，换而言之，至少在这个时点他们更像是将PS3作为蓝光播放器，而不是游戏主机买回家的。而相对应的，Wii在日本首发的成绩达到了40万台，并且根据业界专家预测，在接下来的北美首发日里，任天堂会准备40万到100万台之间的出货，而PS3因为初期产能的严重不足，北美首发数量不会超过20万台。

也许，回顾PS和PS2的历史，首发时遇到的种种困难和不理想似乎已经成为惯例。不是成绩不如人意，就是存货不足，延误迅速普及的速度。对于这一代，平平的首发成绩并没有引起足够的重视。在索尼看来，寄托着更大战略目标的PS3，一定会像他的父辈一样，履险如夷平地，会带着游戏事业曲折走向新一波高峰。

今年E3展的规模缩小首开历史先河。无论厂商们是多么支持E3专一于产业商务交流的主题，但他影响的减弱也是个不争的事实。与此相比，展会之后的两出喜剧却比E3本身具备更多的戏剧性。皮特·摩尔最后一班岗上发出的“光环”的誓言回音荡漾，人们却必须马上适应他在公众场合举起PS3和Wii手柄时大加赞誉之词的滑稽。而索尼在售价方面的调整，喝彩声尚未落下，自食其言又令世界一片哗然。我们终于明白，至少到现在为止，索尼还是没有完全认清自己所面对的现实。游戏软件的姗姗来迟，和居高不下的售价严重耽误了他们的前进步伐，犹如一场短暂的梦，未完全醒来时已发现身周一片荒芜。

实际上，索尼近期宣布的全面降价，我们要感激的敌人，并非来自于游戏业界内部，反而是大部分玩家所忽略的与游戏产业无关的领域。HD-DVD阵容的急剧加强以及播放器价格的下调才是PS3终于做出破釜沉舟之举的功臣。无论PS3作为一台游戏主机来讲，售价是多么的偏高不合理，无论索尼自己心里是否清楚广大第三方怨声载道的原因除了开发困难的环境以外，最主要就是来自于对这个很难起到尽快普及作用的售价的抵触，同时作为蓝光播放器阵营的中坚，PS3也维系着一个重要的价格参数，牵一发动全身，索尼是没有权利贸然做出扰乱蓝光播放器定价标准的举动的。所以，即便在四面楚歌的TGS，即便在一波又一波的第三方叛逃事件中，索尼依然故作镇定地不肯撤下那张高贵的面具，我们甚至还能听到平井一夫对售价并非主要问题的掩饰。

从499美元清60G存货的骗局，从欧版名义不降价实际捆绑两张游戏和两个手柄的举动，我们完全可以看出，索尼比任何人都要明白当前最大的危机除了软件阵容尽快落实之外，就是如何使主机价格尽快回到亲民的水准线内。HD-DVD的奋起直追终于给索尼打开了一个苦盼已久，却背水布阵的关口。

2007年10月6日，索尼宣布40G版的PS3于10月10日率先在英国上市，售价299英镑。而原先捆绑《抵抗》和《摩托风暴》两款游戏以及另附赠一个六轴手柄的超值60G套装将从425英镑下调至349英镑。

2007年10月9日，在任天堂发表会的前一天，索尼又宣布11月11日起，将在日本发售40G版的PS3，售价为39980日元。这个售价，几乎等同于当初PS2的首发价格，因此这个日期也被人们看作是PS3真正的第二次首发。

实际上日版降价的公布是延续欧版降价声明而来的，在欧版全面降价的前一天公布造成联动效应，但日期的接近，却让人们产生了一种错觉。2006年的经验告诉人们，在第二天的任天堂发表会上一定有什么惊人的消息，才会令索尼仓促宣布降价。那一天，来自于PS3降价的惊喜，完全被猜测任天堂有何举措的不安而冲洗。每个人，都在等待着……

叁·蜕变

10月10日的任天堂发表会在所有人熟悉的步调中进行：对销售成绩的总结，对软硬件强劲走势的嘉许和寄托，对本社大作和周边的进一步公开，对Wii服务频道增强内容的介绍……

对于任天堂自社举措而言，人们所看到的是一个十足的意外和一个十足的惊喜。《任天堂全明星大乱斗》的发售日期从原先的12月延期到了2008年1月24日，除了原先公布的斯内克以外，又增加了索尼克这位世界级的贵客。然而，《大乱斗》在圣诞

商战的缺席，非但没有影响今年年末Wii的冲击力度，反而因为即将于12月1日发售的《Wii fIT》而提供更大的推进力。之前所有人都相信《Wii fIT》是作为2008年Wii的第一兵器来对第三方软件阵容有所加强的PS3继续压制的。这两个同样属于千万级大作的位置调整，却看出任天堂一心想在今年年末结束战斗的野心。

而Wii Wave的公布，与NTT携手全面推进网络联机功能，以及《FF水晶编年史》、《口袋妖怪牧场》的公开，可以看到就算是在网络服务方面，任天堂也不甘于置身事外，要和Xboxlive以及PLAYSTON STORE作全面对话。

意外的是，这一次发表会上没有如广大玩家期盼的那样，出现塞尔达的续作，众望所归的《火炎纹章》续作的登场，也是以复刻的方式登陆在NDS上。而《马里奥赛车》和《Wii Music》的双管齐下，配合延后的“大乱斗”，也昭示了任天堂在明年安排Wii软件阵容的步调。

然而，这一切与随后的一段简短影像以及一个简单的LOGO相比，带来的冲击可以忽略不计。《怪物猎人3》的转战在网络上引起一场腥风血雨，狂笑者与狂怒者都将最大的激情投入到争论中间，似乎《怪物猎人3》的叛逃是足以框定次世代最后格局的最终利器。

也许，对于Wii玩家来讲，MH系列并不会有过



多地关注，因为狂热的MH玩家都集中在PSP上，即便是作为前辈的PS2，MH所受到的欢迎都远远不如掌机玩家带来的更多。漫步国内的每一家电玩店，总可以看到埋头于联机乐趣中的猎人们，而在日本，一场又一场的猎人大赛也将这股风潮推上准国民游戏运动的高度。

过去的操作习惯和对熟悉环境的依赖，使不少MH玩家对Wii的操作是否适应提出了疑问，也有不少玩家对降低游戏表现力的低端移籍方向表示反对。然而，稻船敬二依然用若无其事的语气告知所有的反对者，CAPCOM已经这么做了，而且因为昂贵的开发费用，PS3甚至连共享MH3的资格也被剥夺，成为Wii完全独占的作品。

无论过去对于Wii是否已成为主流，无论对于第三方究竟会不会顺应时势而将招牌作品移籍Wii的争论延续了多久，MH3的事件至少已经成为一个开端。没有任何人能够否认，他登陆Wii之后将要产生的推进力，会使Wii的用户层增加更大的包容性，由此带来的市场占有和针对用户群，也将为其他第三方传统游戏的移植和开发提供了一个群众基础。

这一天相比起2006年的E3，CAPCOM以自己旗下一个新宠系列的标题，喧宾夺主地成为任天堂发表会的明星和焦点。

肆·逢源

在如今的年代，“独占”这两个字所带来的分量，早就因为厂商们的言而无信降低了含金量。正如同一些人直到现在为止都在嘲笑TGS上ff13的“独占”字眼只是表面文章一样，这一次的独占事件还是被人们用种种方式来作猜想和预测。最重要的是，这个字眼还来自于最没有诚心的CAPCOM。

生化系列独占的典故可能将要永久性地成为游戏历史上的经典笑谈，更有人翻出自《生化危机·维罗尼卡》以来的每一次变节，我们可以发现，CAPCOM的不诚信并不局限于“生化危机”系列，《幻侠乔伊》、《杀手7》、《恶魔猎人4》甚至包括《战国BASARA》这样完全在PS2上异军突起的投机作品，他的原则几乎就是没有原则。我们看到的不仅仅只有对弱势主机扶植后，又向主流主机投诚的双重背叛，我们还可以看到完全为圈钱而做出的无理由移植之举的《生化危机4》Wii版的空手套白狼。CAPCOM就像一匹嗅觉灵敏的饿狼，只要在空气中闻到一丝血腥气，就会义无反顾地扑向那个方向，而不管会出现的是怎样的食物。

从作品本身来思考，这个“独占”的变故也令人有些费解。无论以CAPCOM精湛的制作功力是否能很好的契合传统和体感双重操作，每个为MH付出过上千小时的玩家，都深知操作的精准和严密几乎就是MH生命的全部。我们根本无法想象类似于《战国无双katana》那样的光枪式操作，我们更无法想象，简单的挥斩动作如何适应各种武器细腻的操作变化。《战国无双katana》的失败，固然有作品水准平庸的因素，而主要来自于用户群体的不适应，也没有出现无双玩家对Wii的追随。那么这些习惯于PS2手柄或者PSP 按键的玩家，又会不会为了MH而跨入到Wii的阵营呢？同样结合《katana》、《索尼克·秘密指环》、《极品飞车》的销售成绩看，主流的Wii玩家又是否有兴趣或者有耐心来加入猎人的行列呢？

事实上，我们出于自己的立场和角度，关心的问题通常是我们会从中得到些什么，而忽略了一个更为重要的问题，那就是CAPCOM的这一次变故可以从中得到什么？

毋庸置疑，MH系列已经打上强烈的PS系烙印，部分开发人员来自于PSO的事实注定这个游戏系列是完全核心向的。回顾在PS2上的三作，销量从二十几万上升到五十万左右，只能说不过不失，离国民化ACT大作的距离还是很遥远的。但是在PSP上优异的表现，使得协作收集型的游戏第一次在任氏以外的主机上大行其道。固然，360一样可以完美地演绎《蓝龙》、《信赖铃音》这样的日式RPG游戏，但是一台主机无论有多少游戏样式，所形成的基本风格所对应的气场也是相对固定的。也许任天堂的主机是几十年如一日最标准的日式主机却被全世界所接受的典范，然而在其纯粹休闲娱乐的游戏理念之下，至少这一代的主机和核心向的MH是如此的格格不入。无论因为主机普及而带来的用户基数有多么大，针对人群分布的疏密更能影响一款软件的成绩。虽然目前PS3的销量仅仅达到Wii的三分之一左右，但我们依然能够相信，延续在PS系主机上的《怪物猎人》，在销量上决不会低于在Wii上推出的结果。

一款软件，除了要适应主机用户土壤以外，本身所能起到的推进和渲染作用也是一个成熟的游戏厂商所要考虑的问题。诚如很多人所言，游戏厂商的一切运作都是为了追求最大化的利益。然而，正是为了本身市场回报和将来利益上升的空间，一些看起来有违“常理”的运作也是必要的。NGC时代，生化危机全系列转战的决定不是由三上一个人就有权做出的。每个公司的招牌作品的每一次动作，牵动的都将是相关联的很多个因素。无论n64时代依靠《恐龙猎人》、《永恒黑暗》等作品培养起的成人化游戏的包容性，依然无法改写任氏主机轻松有趣的全年龄适用的纯粹游戏的氛围。生化系列的加入，给NGC添加了一笔看起来格格不入的重彩，但是今天在Wii上出现《教父》、《孤岛惊魂》、《巨虫魔岛》乃至于《侠盗猎魔》这样的完全不适合青少年的作品，生化系列所起到的潜在效应也是不应忽视的。

三台主机之中，Wii的网络环境相对不够完善，除了资讯和下载以外，与Xbox live和PSn在对战上的便利性相比，玩家之间的联机功能是不足一提的。广大mh玩家感到3登陆Wii难以理解的原因之一，也来自于这方面的担忧。但同时我们也能够看到，借助与NTT的协作，未来Wii的网络环境将得到大幅的改善，而假设目前尚未公布发售日的《MH3》能成为第一批Wii网络联机游戏的代表，无论是对于Wii网络机能的运用还是本身品牌形象的进一步提升，都是大有裨益的。我们不会忘记《梦幻之星online》当初在DC上的首开先河使家用机也跨入到网络对战的行列，也正是这款游戏使广大的单机玩家熟悉了web money、服务器、工会等等网游的概念。也正是《PSO》的前期培养，才使偏离正轨的《FF11》却反而能成为ff系列中营运最久的一作。

厂商也许并没有这么伟大，用自己的拳头商品去给硬件作试金石的作用。系列品牌形象的上升，在过去偏离人群之中建立认知程度，这些都是重要的。在这些间接效应的作用下，如果能够获得硬件厂商优惠政策的对待，以及综合评估预算下，转战平台之后带来的各种直接或间接效应的总和能够大于延续过去的平台向方针，对于移植甚至移籍，自然也成为了一个预估下的理想策略了。

CAPCOM对于移籍的说明是PS3游戏的开发成本过于昂贵，所以才转向Wii的低端平台。然而，这条理由却完全无法解释为什么会有《失落星球》、《勇闯尸城》这样的开发计划。虽然百万的销量给这两部次世代作品提供了最好的回馈，但在开发之



初所作的成本核算里，相信CAPCOM自己都不敢作如此乐观的预计。而相对于玩家的需求，MH在视效方面能够做到进化固然更好，但广大的MH玩家所要求的续作的进步，必然主要在于系统的深化和游戏要素的增加，并不会过于在意画面是否有次世代级别的演绎。在这一点上，《DQ9》的先例可以作为一个佐证。降低开发成本，培养新的适应人群，成为WII网络对战机能实现的先锋，在此基础上再根据三台主机的竞争局势，尤其是PS3的销售实绩，更有把握地做系列的全面革新，相信这才是CAPCOM的重要出发点之一了。

是的，和2006年E3宣布MH3进驻PS3相差无几，这一次跳槽的正统三代出了一段概念化的影像和LOGO以外，我们并没有看到任何实质性内容的公布。而根据以前CAPCOM的种种劣迹以及我们对他下的“品行不端”的定论来看，没有到发售之前，甚至到真实发售之后，我们都不敢说这个“ONLY”的有效期能有多久。但是这个象征意义大于实际意义的商业手段的案例，这个有很大可能会挫伤自己人气商品销售成绩的案例，却使我们清醒地看到了当前的次世代战局，真的不是纯粹的标题更改和决定的事情。

伍・起点

MH的风波引发了网络上最激烈的争论，其实对阵双方都明白，这个系列虽然对于百万猎人来讲是比任何主机的成败都要重要的事情，但是对于各自拥护的平台，所起到的推动作用，依然是象征大于实质的。之前的一个猜测从此也被打入了冷宫，那就是所有人都明白索尼宣布降价只是出于自己危急局势的需要，而和任天堂的发表会没有产生太大关联了。

无论网络上的人如何的怀疑，PS3各种芯片成本的估算都是一些无关人士所作出的，虽然未必精准，但至少会比较的客观，高昂的成本是毋庸置疑的，参考蓝光播放器的一般售价可以大致推断出。索尼迟迟不肯宣布降价，除了要维系蓝光阵营的整体利益以外，目前紧迫的财务情况也是迟迟不肯真正祭出降价大旗的原因所在。十年来首次向银行贷款800亿日元，出售几乎全部的半导体事业，因为PS3而担负上的2000亿日元亏损，甚至包括为了震动回归而支付的2250万美元的巨额罚金，都使整个索尼集团背上了极为沉重的负担。无论之前售价与成本是否持平，新的价格势必会使SCE在硬件销售上的亏损进一步扩大，如果没有因此换来PS3市场占有率的迅速上升，并且软件销售局面逐渐打开的良性循环，后果可想而知。

距离一年之后，2007年的11月11日，可以视作PS3的又一次首发。而这个二次首发是建立在认清现实和重新定位自身的基础上的。若干年前，松下涉足游戏领域的战略，与今天的索尼一般无二，以电器厂商的角度来看待一台游戏主机。同样当时最强劲的机能，同样带入主流媒体规格的播放终端，同样接近6万日元的高端产品的定价，同样缺少的软件内容……唯一一点比松下幸运的是，索尼至少还有依靠过去十三年积累下的庞大群众基础以及牢不可破的品牌认知程度，这也使得索尼认清现实之后重铸起点成为了可能。



正如平井一夫在TGS上的基调演讲那样，一个游戏硬件厂商如果看不清自己产品首先应该是一台游戏主机的话，那么遭遇到的市场寒流是可以预见的。久多良木健在当初PSX计划挫败之后就应该认清这个事实，可叹的是，因为PS2胜利果实的蒙蔽作用，他看不清自己的失利完全无关投入力度的大小，在次世代平台的根本战略上重新走了一次高端路线，造成的负面影响和产生的代价，不光要他自己，而是整个SCE，整个索尼集团都要去承受。

再来检视一下新规格主机的变化，硬盘降低、usb端口减少、去除读卡器等等简化，其实根本没有实现多少成本的压缩。但这些端子的简化也表明了SCE决心使PS3重归游戏主机本色的态度。PSP2000借助人性化的瘦身，以及第三方大牌软件同捆的推动下，达到了连续三周的销售高峰，而11月11日推出新色、降低20000日元的PS3也重新回到了广大消费者对于一台游戏主机所能接受的价格范围当中。虽然与其他两台主机相比，2007年年末，PS3的软件阵容无论数量还是重要程度，都远远不及，但是强大的品牌认知程度加上心理价值的强大落差，至少会在这一剂强心剂下得到勉强存活的权利，不至于过早出局。那么随着装机量的上升，第三方优秀软件陆续的发售，缓慢的良性循环也许会帮助PS3走出困境。



然而，即便是如此诚恳的大幅降价的举措，还是有很多玩家难以理解，取消对PS2游戏向下兼容功能的理由。他们会觉得，保留前世代兼容，忽略上世代兼容闻所未闻，是严重的倒退行为，甚至可以理解为交往矫枉过正。索尼官方的解释是由于时间和开发人手的匮乏，采用软件模拟的方式无法做到同时照顾几千款PS2软件的规模。然而对比一下XBOX360，我们不难看出这根本就是一个托辞。采取软件模拟而实现向下兼容，可以像微软那样分批分序的予以实现，而且这种联动方式更可以根据新作开发的需要，在特定时点来加强对上世代软件的宣传，所谓的耗时耗力实际上是不存在的。我们在总结原因的时候依然要跨出PS3本身的范围，来看一下目前游戏平台的竞争局势，才能追索出真正的原因。

相比较过去，目前的游戏平台竞争的时代，已经变为掌机成为主流的时代。三台家用主机之间，即便是软件阵容最为强大的XBOX360，依然无法号称所有游戏在此集结。而NDS长期在销量榜上占据大部分前列位置，和每个月长长一串发售列表的现实，相比之下家用机的成绩实在是微不足道的。而对于索尼本身，PSP所达到的2400万销量的佳绩，却成为目前唯一可称道的业绩了。正如上一期业评笔者提到的那样，PSP在领先的局面下优势尽失的原因在于和PS2软件的过于接近。然而随着输出机能的强化，制作技术的成熟，PSP可以最大限度地承接逐步萎缩的PS2市场场容。而随着PSN下载功能在PSP和PC上的实现，PSP将越来越有机会成为一台移动的主流娱乐终端。既存的PS2市场价值不但要予以保留，还要在可能的程度下进行一定的激活，模仿WII的体感操作周边的出现已经表明了这个趋势，而依然有超过300款的软件阵容将会使逐步被PSP取代过渡的PS2形成长期的牵制力。从这个意义上来看，利用一些手段保持PS2的生命力也成为低迷时期索尼阵营的一个休养生息的策略。

前两个时代，任天堂因为没有认清自己的现实，与索尼进行游戏平台机能的竞争，因此导致自己的市场份额一代比一代萎缩。这一代任天堂痛定思痛，完全不按牌理出牌的非常规运作却使他打开了一个前人都未曾企及的空间和达到了笑傲前人的高度。上一代PS2的对下兼容，也是PS2成功承接PS消费群的成功因素之一。而在这一代里，有了太多急转直下的不利因素的索尼，有了PSP这个虽未战胜任天堂却已成为日后延续品牌的成功品牌，聚集着诸多不利的PS3也到了思索自身，改变完全经验主义战略的时候了。

从2007年11月11日开始，PS3又重新站在了一个起点之上。虽然他的起跑线已经落后其他两个对手整整一圈，虽然他身上的重负仍然没有全部减轻，但是正视自己，认清现实，时间一定会给索尼一个善意的回答。

陆·彼岸

目前次世代三者之间的对话，在两个角度上正激烈碰撞。对于Wii和XBOX360而言，是销量领头羊的位置保持和夺还之间的战斗；对于PS3和XBOX360而言，则是软件阵容的保卫和倾夺之战。无论哪一方的战局，都激烈异常而又扑朔迷离，而身处这两场烽火中心的360，无时无刻不旋转着炽热的火花。

在PS3出现种种负面消息的同时，在微软这边却出现了两个令人惊异的小插曲。第一是在全世界为《光环3》疯狂至今的旋风里，微软公布BUNGIE将以独立制作公司的身份，与微软展开日后的合作。而之前在9月末，制作《世界街头赛车》系列作品的Bizarre Creations也被Activision全资收购。

《光环》系列与《世界街头赛车》分别代表着Xbox系列主机上射击与赛车类作品最高制作水准，也是今年微软秋季战役两个重要的开门兵器。从成品游戏的素质来看，分别达到了系列作品的最高峰，无论是画面表现还是游戏内容，都做到了最大可能的呈现，相比索尼近期两款第一方游戏的素质，这两款作品当得起本世代主机至今为止第一流软件的表现水准，从某种意义上来讲，也确实是对各自系列的一个总结和集大成之作。

这两家原先隶属于微软的子公司相继成为独立的第三方，无数人都在担心日后这两个系列是否能确保在Xbox360上，是否会成为跨平台作品。然而目前对两家制作公司高层的访谈中，也透露出了对Xbox360的绝对忠诚和对微软的感激。以一般人思维来看，微软是绝不应该放走这两棵摇钱树的，而无论受到微软多少直接或间接的影响，一个独立于平台厂商之外的制作公司为了生存，多平台开发是必经的道路，而对于这两个贴上了halo和pgr标签的公司，除了这两个老字号招牌，还有什么能够帮助他们取得初期自谋发展的成绩呢？所以，很多人开始幻想"光环"这个标题能在其它平台，尤其是PS3平台上出现。如果这种幻想变为了现实，恐怕会成为比当年七百万销量的"古惑狼"在非索尼系主机上登场，比世嘉的LOGO出现于PLAYSTATION2之后更令史册倾倒的事件。

然而，有一些蛛丝马迹也是和这两个举动有一些关联的。其一是流传很久的有关NDS版光环的传言，甚至还能看到公布者亲自实机演示的视频。第二，就是在TGS前后突然出现的《蓝龙》NDS版的开发计划。MistWalker是完全独立的第三方游戏厂商，但是坂口开发《蓝龙》以及《失落的奥德赛》的资金，都有赖于微软的大力援助。像这样依靠一个明星制作人撑起来的小公司，接纳任何一方硬件厂商的资金援助，交换条件则很难摆脱一定程度上体现该硬件厂商意志的结果。"Wii60"的设想是经典笑谈，即便有一定的真实性，也是微软单方面的意愿而已。但是没有余裕介入掌机市场竞争的微软，也绝对不会坐视PSP无人阻挡的进入到掌上娱乐终端竞争的核心；而对于目前家用机严重受挫，上世代霸主即将退隐的索尼，唯一的活力之源如果受到遏制，那么对于微软这个死敌而言，也能够增大使对手缴械的资本。作为家用机平台是自己TV游戏事业全部的微软，"Wii60"的双赢模式只能是互补不重叠的模式，即便有心驱虎赶狼，也一定是在战火蔓延不到自己身上的地带。依靠NDS来进一步压制索尼的市场份额，无论这是不是个人的臆猜，起码对于视索尼如眼中钉的微软来讲，是最乐意看到的事情了。《光环》NDS版的神话真实程度我们尚无法预料，然而，这一Xbox代表作品一旦登陆NDS，对于微软的家用机事业不但没有任何冲击，反而能借助正趋于国民化的主流掌机扩大品牌的影响力，换回的也是微软品牌在日本消费者心中的认知程度了。



然而，无论Wii和其他两个平台的定位和游戏风格有着多少不同甚至对立，随着Wii前无古人的销售成绩，任天堂的一些举措也在表明，他们已经不甘于充当市场活化剂这么一个角色了。Wii wave服务的公开，多达100款迷你游戏下载的预告，乃至于NDS游戏试玩甚至成品的下载，表面上是针对即将直接对应PSN的PSP，实际上也将竞争的矛头同时指向了Xbox live arcade。

Xbox360和PS3虽然第三方软件的成绩形成两个极端对照，但是在网络下载迷你游戏方面的成绩却有目共睹。无数拥有着精妙创意，却没有多少制作成本的优秀小品在Xbox live和PSn上得到了最大的回报。而对于很多中小厂商来讲，通过迷你休闲游戏的制作来积累原始资本和制作经验，也是他们成长过程中一个最为重要的启蒙。即便是大厂如SE，在次世代游戏制作成本成倍上升，而传统游戏市场规模渐趋萎缩的现状下，多一个轻装上阵的空间，却也是在复刻成分的实利主义的风潮下一个名利双收的绝佳选择。



在中国网游工业的井喷之前，休闲游戏产业作为一个奇迹商业帮助IT业找到了一个活力充沛的暴利空间。而随着Wii的普及，越来越多崇尚轻松娱乐的蓝海用户的加入，也悄悄使游戏制作产业的方向发生一定的偏离。三个平台竞相推动迷你游戏市场的做法，会形成两个后果：一个是厂商越来越依赖于短平快的产品制造方式，从而使传统游戏大作的进步受到了更多实利主义的干扰；第二个可能却是Wii和其他两个平台之间定位的区分更趋明显。"MH3"和"FFCC"两种方式的试水，从潜在的风险和用户投入成本的极大悬殊来看，结果的差别是显而易见的。今年年末，《灵魂能力传说》、《梦精灵》以及《生化危机 安布雷拉编年史》的销售成绩的表现，将决定着日后第三方对开发Wii游戏的态度。在这个当口下将Wii完全引入休闲娱乐游戏收费下载的竞争，我们只能怀疑，任天堂追求的永远是利润的最大化。而实现这个利润最大化的手段，还是将自己的优势利导发挥到极限的程度。至于，是否会离综合包容性越来越远的结果，恐怕任天堂却未必当作主要担心的方面了。

商业的原则永远遵循着发现——延续——激活——再延续的轨迹。一个公司的奇迹经营，就是另一个公司苦难的彼岸。向往者游向成功者的岸边，一路上要经历多少礁石暗流导致搁浅的危险。而一旦登上了彼岸之后，很多人却又会诧异地发现，满天彩羽之下，他人又会乘着另一面搏浪淘沙的白帆，向着另一个星霜月痕的彼岸游去。

柒·秋夜

黄叶，总是舞动着萧瑟的西风。在一片感伤流逝的寥落中，没有人能够说清，这油然升起的感伤，这激起薄凉盈袖的惆怅，究竟是为了感叹失去，还是希冀来年的又一度春风？

目前对三家硬件厂商而言，都有各自亟需解决的课题。

降价之后的PS3虽然回到了消费者的心理价位线上，但是没有跟上的软件阵容却使降价本身的推进作用多少产生了一些折扣。目前索尼做出的最大限度的努力，应该可以起到一些安抚怨声载道的第三方的作用，然而，对于《MH3》流失的现状，对于KONAMI和SE表面的忠贞实质的语焉不详，2008年之春是否是PS3的复苏时期，尚需要实在的成绩来评定。

Xbox360在软件阵容上达到了横向纵向的巅峰，然而对于一个将在今年年末将自己能量全部放尽的平台，对于一个使两位心腹重臣今后不再绝对听令于自己的平台，对于一个提前苦心经营一年却优势尽失的平台，对于一个成为史上最严重质量问题灾难的平台，2008年整整一年，还有多少剩余的能量和豪情可以从"光环"灼散的火花中，点燃又一次辉煌的涅磐呢？

Wii成为目前名副其实的次世代领先者，我们也看到以《MH3》为首的传统游戏，将迎合千万拥护者的呼声，逐步聚集到这个风云奇迹儿的身边。然而，表面的辉煌之下也依然无法更改近期销量连续下滑的事实，依然无法改变蓝海用户是否能接受核心向传统游戏的矛盾，依然不被广大的第三方厂商视为正统。而本身牢不可破的追求利润的最大原则，也使岩田聪为第三方提供更大空间的宣言，仅仅只有口号而无实质的举措。

厂商之间激烈的竞争，最终得益者只会是广大的玩家。然而在这种残酷的竞争之下，我们坐享饕餮盛宴的满足之后，也不得不面对终将有离去者的事实。故人步履蹒跚，且行且止的身影，早已剪贴在昨日血色黄昏，而我们，却唯独只有在秋风渐起的时候，用那一丝寒意惹起的颤抖，来珍惜现在的拥有。

仅此

而已……

有所思VOL.4

试图预言未来的人们 最终会被未来嘲笑

股票的故事

近一年多以来，国内最受瞩目的热点话题无疑应该算是如火如荼的股票市场了，据说每十个人中就有一个投身于股市中搏杀掘金，就连笔者这样素乏理财知识的人也按捺不住寂寞涉身其中并小有斩获。过去常年厮混灌水的某个国内著名游戏BBS，以往许多各门各派的拥趸们经常整日价唇枪舌剑互争短长，自从股市大热以后，居然出现了一些昔日老死不相往来的敌手心平气和地在财经版块共同探讨股市话题的祥和景象，有的甚至因此心有戚戚而化干戈为玉帛。此情此景，不得不让人感叹金钱的巨大魔力。

2007年9月25日，任天堂股票收盘价为每股59400日元，总市值达到8.41兆日元（约合735亿美元），这家本社员工仅千余人的百年老铺已经超越NTT成为日本总市值第二位的上市企业。另根据推算，前任任天堂社长山内溥由于持有约12%的股份，其因为拥有80亿美元以上资产，已经超越SOFTBANK的孙正义成为新任日本首富。

一个人在功成身退多年后却攀登上了生涯的巅峰，这大概算是人生最大的幸运了，山内溥的传奇生涯完全可以用“贵人庇佑”来概括，从横井军平、宫本茂、荒川实乃至今日的岩田聪。但是许多人在赞美叹羡幸运的背后，却浑然忘却了最至关重要的“识人之明”，任天堂的发展道路充分佐证了成功企业家的经营王道就是善用人才。最近在写一些业界历史回顾类的东西，笔者重新回顾了近五六年来许多外界对于任天堂和山内溥的相关评论，其中曲折变迁之处，实教人情不自禁为之发出会心的微笑。

2002年山内溥退任之时，正值任天堂最灰暗的时代，其市值比两年前已经足足缩水了大半，当时许多评论家断言山内溥让名不见经传的毛头小子岩田聪接班是最愚蠢的自杀举动，野村证券某著名分析师还评价任天堂经营保守过时，预言今后将处于严重衰退的危机。仅仅数年间的工夫，山内溥已经由当初年老昏聩的独裁者摇身一变，成为了慧眼识人的睿智长者。至于任天堂，时下证券投资分析师争先恐后的竞相吹捧赞美，而那位野村证券的“资深”分析师也浑然忘却了过去的末路言论，大胆预言任天堂股价2008年将达到每股10万日元的天价。正所谓“破鼓万人捶、墙倒众人推”，任天堂最大的竞争对手索尼，如今的评价却由过去众口一词的创新革命转变成了保守封闭，更令人始料未及。



近些年以来，国内外游戏BBS上自称任饭者与日俱增，哪怕有些人现在不曾拥有什么任氏主机，过去更没有认真体验过多少任氏原厂游戏，却俨然有与胜利者共沐浴荣光之意。至于现在敢于公然自称索饭的铁杆PS系玩家，显然声势已经远不如鼎盛之时。遥想NDS和PSP共同发表之时，一位所谓的任天堂爱好者自以为任氏败局已定，急于重新摆明自己的“政治立场”，居然声泪俱下撰文数千言声讨该社欺骗玩家十余年的罪行。斯人斯事已经如烟云消散，然而电子游戏这样一个休闲娱乐项目竟然可以玩到这种上纲上线的程度，至今依然让笔者费然难解。

任天堂口碑的起落不由让我联想起现实中的一件真人真事。笔者公司的一个新工作不久的年轻同事在2000年初上海房价还未大涨时贷款数十万购入两套总价上百万的高档住宅，由于他全家月收入尚不足8000元且背负沉重还贷压力，当时全公司知情者皆目之为“疯子”，许多人见其影辄远避之，生恐沾上什么晦气。但随着上海房价节节攀高，该人的身家随之急剧扶摇直上，同事间对他的评价也发生了180度大转弯，人们纷纷赞扬其有远见、有商业头脑，只恨当初没有追随其行动。

“投资股票就是投资未来”。曾经有一位国外经济分析家曾经对炒股做出如此精辟的诠释，炒股固然是对企业未来发展趋势预期的投资行为，而未来往往是无法捉摸猜测的，例如能够准确预见到今日任天堂和索尼主客易位之势的人，恐怕真是凤毛麟角，这其中确实涵盖了太多的偶然和必然。人和神的最大区别在于，人们无法完全预见未来，只能通过眼前的现状进行展望和估量，因此难免会发生偏差。正如贝利评球已经成为脍炙人口的笑谈，即便这样一个精通专业的人士在预测未来时也会笑话百出，更勿论凡俗之辈了。不过众人在对待贝利评球问题上完全报以善意，并未见有从道德层面对之进行挞伐。又诸如野村某著名证券分析师那样的角色，也并未因为严重失言而导致下岗。作为游戏媒体的从业人员，往往也只能根据所知现状展望未来并进行布局，必须以客观理性的态度来看待事物。如果纯粹出于商业盈利目的而朝秦暮楚，甚至皮里阳秋的做表面文章，往往会因此丧失准确的市场判断能力，其职业操守更值得商榷质疑了。《新民报》创办人陈铭德先生曾经说过：“我不敢保证自己说的每句话都是正确的，但我敢保证自己每句话都是发自本心的！”这段话完全可以作为所有媒体从业人员的座右铭。笔者最近经常看电视台的财经节目，发现真正受到追捧的分析师往往就是那些观点鲜明的人物，或看多或空，让观众一目了然。虽然事实证明其中不乏错谬，却也并未有太多责难。相反那些观点摸棱两可的分析师们，经常受到冷落，往往很快就从人们视野里彻底销声匿迹。

最近，听到了两则和游戏业有些关联的日本股市趣闻，未必有什么教育意义，只不过想借此说明一下世事并无定数。有一位退休多年的老人曾经依靠投资索尼集团股票获利数千万日元，他因此对索尼的发展前景笃信无疑。1999年索尼股票进行了增发分拆，老人因重病生命垂危，他为防止生性喜好挥霍的独子在身后立即抛售股票，特立下遗嘱，声明只有当索尼股票涨到每股40000日元时其子才可以动用帐户财产（当时约24000元每股）。不幸的是，老人身故后索尼股票并没有如预期那样上涨，反而不断跌落，最低还曾跌破了每股4000日元。儿子眼见继承财产遥遥无期，遂上诉法院要求撤消其父不合理的财产继承规定，但至今仍缠讼未决。另一则趣闻的主角则是著名的任天堂系专业游戏媒体《NINTENDO DREAM》主编，该先生同样是坚定的任天堂信徒，他的手头长期持有大量任社股票，曾经在本刊的编读往来栏目中大谈特谈投资任天堂股票的前景，2002年任天堂股票惨跌，该氏一度成为业内的笑柄，但他却依然不改初衷。如今，伴随着任天堂事业顺利发展，《NINTENDO DREAM》的销量大幅度提升，该主编的个人资产也翻了数倍。

试图预言未来的人们，往往最终会被未来嘲笑……慎之戒之！！

DarkBaby专栏
Vol.005







徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的思想底蕴，使他的文章释放出独特的力量。

仅仅数年间的工夫，山内溥已经由当初年老昏聩的独裁者摇身一变，成为了慧眼识人的睿智长者。

人和神的最大区别在于，人们无法完全预见未来，只能通过眼前的现状进行展望和估量，因此难免会发生偏差。

电玩心灵史

很多孩子只有一两盘卡 靠相互交换体验游戏

Silence专栏
Vol.006

卢斌，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。







「魂斗罗」的主旋律在大街小巷轮番交响，而任天堂这个陌生的名字也被「胜天」、「小天才」之类的商标淹没。

在我们的眼里，大头是走在少年流行最前沿位置的，孩子们总是喜欢在他家门口经过，盼望着又从他手上看到什么新奇的玩具。

少年篇（一）

上海黄浦江一路蜿蜒着铺开满耳的汽笛声和江水的奔波，在白渡桥海鸥盘旋而过的啼声里，一条单行车道弯了一个大开大合的弧度，将虹口和杨浦连成一片。在喧闹的公交站牌边上，一个奇特的弄堂名成为一群少年的集中地。

“意大里”因为奇妙的谐音很容易被人记住，乃至于到了现在这个弄堂名还是被保留着，甚至重新粉刷了匾额。那个时候经常可以看见一群小学生呼啸着在弄堂口飞奔，由于学校只在过一个路口的五十米开外，所以这条弄堂差不多同年龄的孩子都变成了同班或者至少同校的同学。那时候对于他们来讲，是在花坛边亭子间窗下到处拍香烟牌、打弹子的时代。汽车的喇叭，行人的呵斥都为他们的活力无限注上了一个标签。当小鹿纯子在黑白电视上发出漂亮的“晴空霹雳”，当山口百惠清纯而瘦削的脸容在《血疑》的主题曲中一再浮现，这些孩子放学后的时间还是大部分留给了马路或者弄堂。那个时候，天总是特别的蓝；那个时候，自行车叮当敲打过大街，总是那么的井然有序毫不拥挤。所以，他们就像一群活力永远充沛的小马，在街上疯跑来去，将八十年代的街景冲散成一团凌乱的弧光。

在“意大里”这些顽皮的孩子里，有一个小孩却显得总是有那么些异样。也许是父母曾留学于美国的缘故，他被教育得不会像其他小孩那样大声呼啸。其他孩子看到他的时候，总是在自家石库门外边，轻声细语的和人交谈着，然而他嘴里经常出现的一些听不懂的成人化的语言，却使其他小孩产生了一种说不清的向往。很多小孩也想学他那样说话，但是仅仅是一种语气的组合，就可以将一句很平常的话变得那样的莫测高深。而他想出来的一些花样也不是一般小孩的脑袋里有的东西。他可以带着一群小孩在化妆品厂的废弃品仓库里偷出那些玻璃瓶，教他们在瓶里养花鸟市场上那些本来当作其它鱼类食物的小鱼；他会带头将砖块扔到马路中间，看汽车经过把砖块碾碎，在司机的骂声里哈哈大笑；他更会带着三四个孩子到出租小人书的书摊上和老板讨价还价，而这种只有大人才会做的事情，那时候的小孩是从来没有想到过的。

然而，这个头有点大，戴着眼镜的小孩更引起其他孩子注意的是，他家里经常可以拿出一些稀奇的玩意是别人没有见到过的。而对于我而言，因为转校的缘故，每天放学别家孩子立刻聚拢商量去哪里玩的时候，我却不得不坐上公交，要回相隔两个区的家。那天因为妈妈加班，我总算很幸运地偶尔一次加入到他们的队伍里。但是我很惊奇地发现，他们簇拥着大头走向的方向，既不是化妆品厂，也不是小人书摊，却是“意大里”的一个石库门房子。狭小的亭子间待满了四五个孩子显得异常的拥挤，但是能够有自己单独的一间房间，还是与父母住处有那么一小点“距离”，在我们看来都是幸福无比的事情。我在边上看着大头在电视天线上摆弄了半天，然后拿出两个摇杆一样的东西，边上的孩子已经迫不及待地抢了一个过去。随着简单的音效，两道直线开始在14寸的电视屏幕两边开始上下移动，而中间一个白点也忽快忽慢地移动，在两条直线的碰撞下频繁地改变着反弹的角度，而中间数字的变化却会引起两个神情紧张的孩子的惊叫或者欢呼。

是的，以现在的眼光看来，这个简单的由线和点组成的游戏是这么的单调。就算在《第一次的wii》上重温《pong》的乐趣，界面和炫目的色彩也是完全的现代感了。而在当年，少年宫里的打坦克并没有让我们羁留多久，但是在家中看到如此简单的黑白画面，却使我们几个小孩如痴如醉的在阴暗的亭子间里埋头了几个小时。我们是从大头这边知道了世界上还有“雅达利”这样的游戏机的存在，我们是从大头这里第一次看到了原装的“红白机”，而到了game & wacth流行的年代，大头手上那台双屏可以两人对战的掌机也变成了口头流传开来的稀奇东西。

在我们的眼里，大头是走在少年流行最前沿位置的，孩子们总是喜欢在他家门口经过，盼望着又从他手上看到什么新奇的玩具。更多的孩子也总是期待着他带头去做那些没有造成多大破坏却古灵精怪的坏事。他似乎永远是那样若无其事的微笑着，说着一些听起来很奇妙的成人话。由于家里毕竟有父母管着，加上亭子间过于狭小，他只会偶尔带着几个自己要好的同学进去，这在弄堂里其他孩子的眼里，又变成了一种冷漠和抠门的象征。

但我记忆最深刻的却是四年级期终考试前的一天，大头带着两眼的红肿来上学。一整天他没和任何一个同学说过话。而这天过后，就再也没有任何同学进过那间阴暗的亭子间，再也没有人见过那台雅达利了。

我们是那时候小学改制为五年级，进入初中预备班的前两届，不知道出于什么原因，大头在五年级的上半学期结束后就不再来学校，听说又随父母回了美国。初中的时候因为离得也不远，有时逛到“意大里”这边，一些五金商店的柜台都摆满了一片黄色的卡带，在马路上疯跑的小孩也变得少了很多。也许是因为路上的车流在慢慢的增加，也许因为孩子们放学后的时间开始越来越多地留给了家里的电视，也许，“意大里”石库门下那个少年老成的顽童笑容不复存在使那个弄堂人影纷乱的过道少了一点内容。

到了初中，我还是和小学时一样，天天坐公交车两头跑。不知道从什么时候开始，一些五金商店的柜台都竟相尝试着革命。红白两色像是两条缎带，将孩子们的眼光系紧在这些柜台前面。然而，一开始最繁忙的家门，却是那些做包机生意的。三角钱一局的价格在那个时候来讲并不算很低了，很多孩子春游家长给带上的零花钱也只是五角。但正因为那么十几分钟的坦克大战，或者“采蘑菇”的乐趣，孩子们放学后用在马路上的时间越来越少，《魂斗罗》和《变形金刚》的主旋律其后在大街小巷轮番交响，而任天堂这个陌生的名字也被一些模仿者比如“胜天”、“小天才”之类的商标淹没。乃至于我因为要开刀，父母终于同意我有关于买回一台fc要求后，我抱着纸盒走在回家路上的时候，还能听到边上的孩子发出可不可以包机的请求。

上海的弄堂既有像“意大里”这样直通到底的整齐的石库门房子，也有徘徊曲折的旧私房，通常是一个很狭窄的门面里楼上楼下住着十几家。而鸽子笼一般的格局里，孩子们能够找到隐藏在深处的那家人也算是很不容易了。一般是包机的孩子自顾玩着游戏，而主人在一边或者睡觉或者和家人聊家常，外人看来完全像是融洽的一家。有些开包机房的坚持了几年，规模慢慢扩大。到了md、sfc的时代，开始出现孩子通宵留在包机房里的情形，每天早上，主人总还要问一声满脸倦容的孩子早饭吃什么，然后趁着早上明净的阳光一路轻快地走出门去。他们完全不用顾虑家里没人管会丢什么东西，因为他们知道几个常年的老顾客一定会帮他们照看好家里的。

那个时候，从国内一些32开的游戏书籍里可以知道很多自己从来没有接触过的游戏。那年我父亲去香港探亲，我满怀希望的让他一定从香港带两盘国内没有见过的卡带回来，但是最后拿到手里的却是到处可见的《成龙过关》和《双截龙》。一问之下，他的回答居然是怕买错，所以专门挑在上海见过的卡带，这让我哭笑不得。在合卡大量流行之前，一盘原装卡带的售价和现在正版基本持平，三四百元的高价最后形成的局面是，很多孩子都只有一到两盘卡带，靠着相互交换来得到体验更多游戏的机会。所以这也成为我强烈期待父亲能带回两个罕见游戏的原因。每年夏天，过暑假的孩子在街道两边纳凉，有些家里刚做完家务，家长不让进屋，孩子们就等着和其他的孩子交换卡带。天上的白云不停的幻变成各种动物的形状，卡带的塑料外壳从肌肤表面渗过一丝冰凉。而我们，却把目光投向同样在纳凉的孩子，慢慢地聚到一起，形成一个小小的流通市场。而这个等待的过程，我们却把它称作为“钓鱼”……

新作游戏发售表

10月末到11月上旬，各机种上都有很多重头作品问世，特别是欧美厂商，似乎提前进入了年末商战的激烈竞争，游戏推出速度惊人，这从发售表上一目了然。Wii年末的重磅炸弹《超级马里奥银河》迎来了发售日，喜欢《马里奥》系列的玩家不应错过。PSP《寂静岭》的美版也即将问世，爱好者们不妨关注一下。 □责编/著子

PS2

10月30日			
芭比森林公主	Barbie Island Princess	AVG	Activision
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
BEN10地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	ACT	D3 Publisher
布兹小子 丛林聚会	Buzz! Junior：Jungle Party	ETC	SCE
布兹！大测验	Buzz! The Mega Quiz	ETC	SCE
混沌战争	Chaos Wars	STG	O-3
恐龙战队 超级传奇	Power Rangers：Super Legends	ACT	Disney
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月1日			
G1骑师4 2007	ジーワンジョッキー4 2007	SLG	KOEI
超级机器人大战 特勤指挥官 The 2nd	スーパーロボット大戦 スクランブルコマンダー The 2nd	SLG	BANPRESTO
11月5日			
饮料杯历险记 鬼忍混合赛	Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am	RAC	Midway Games
11月7日			
七大奇迹	7 Wonders	PUZ	Mumbo Jumbo
11月8日			
星色礼物	星色のおくりもの	AVG	TAKUYO
11月13日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
火焰摔跤	Fire Pro Returns	FTG	Agetec
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
大脚卡车07	Monster Jam 07	RAC	Activision
NEOGEO斗技场	NeoGeo Battle Coliseum	FTG	SNK PLAYMORE
模拟宠物 猫咪2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 狗狗2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 马驹2	Petz Horsez 2	SLG	Ubisoft
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
星际迷航 征服	Star Trek：Conquest	SLG	Bethesda
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown！vs. Raw 2008	FTG	THQ
11月14日			
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
11月15日			
富翁游戏 股票高手	マネーすごろく カブコロ	TAB	ERTAIN
流行之神2警视厅怪异事件档案	流行り神2警視庁怪異事件ファイル	AVG	日本一
装甲骑兵VOTOMS	装甲騎兵ボトムズ	ACT	NBGI
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
11月20日			
坎贝拉垂钓	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
亡命徒	Swashbucklers	ACT	1C Company
11月22日			
王国浪漫 寻找公主	ぷりサガ！プリンセスをさがせ！	AVG	Views
多卡波王国	ドカポンキングダム	TAB	STING
弹子必杀工作人Ⅱ 弹子发髻达人13	ぱちんこ必殺仕事人Ⅱ パチってちょんまげ達人13	TAB	HACKBERRY
四八	四八	AVG	BANPRESTO
Umisho	ウミショー	AVG	5gk
11月29日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭	AVG	角川书店
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
SIMPLE2000系列Vol.121 THE建设我的街道2	SIMPLE2000シリーズVol.121 THEぼくの街づくり2	SLG	D3 Publisher
SIMPLE2000系列Vol.122 THE人鱼姬物语	SIMPLE2000シリーズVol.122 THE人魚姫物語	SLG	D3 Publisher
SD高达G世纪SPIRITS	SDガンダムGジェネレーションスピリッツ	SLG	NBGI
A.C.E.2特别音乐版	Another Century's Episode 2 Special Vocal Version	ACT	BANPRESTO
StarTRain你的过去创造未来	StarTRain your past makes your future	AVG	PrincessSoft
零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 梦魔が紡ぐ夜风の幻想曲	AVG	MMV
12月4日			
艾尔文与花栗鼠	Alvin and the Chipmunks	RAG	Brash
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月6日			
召唤少女Elemental Girl Calling	召喚少女Elemental Girl Calling	RPG	角川书店
游戏王GX 双重之力 进化	游戏王GX タッグフォースエヴォリューション	TAB	KONAMI
12月13日			
鬼魂传承	スペクトラルジーン	RPG	IDEA FACTORY
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Inter Channel
TOCA赛道驰骋者3	TOCAレースドライバー3	RAC	Inter Channel
D.C.原点	D.C.-ダ・カーポ- the Origin	AVG	Sweets
被掳之心 为君闪耀	はかれなはーとー君がために輝きを-	AVG	Russell.pure
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
12月18日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月20日			
秋蝉鸣泣之时祭 片游	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	AVG	Alchemist
我自己，你自己	Myself；Yourself	AVG	Yeti

Wii

10月29日			
侠盗猎魔2	Manhunt2	ACT	Rockstar
10月30日			
芭比森林公主	Barbie Island Princess	AVG	Activision
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
BEN10地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	ACT	D3 Publisher
与星共舞	Dancing With The Stars	RAG	Activision
迪斯尼公主 神奇之旅	Disney Princess：Enchanted Journey	AVG	Disney
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It！	RAG	Disney
实感垂钓	Hooked！Real Motion Fishing	SPG	Aksys Games
M&M卡丁车	M&M's Kart Racing	RAC	DSI
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月1日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
11月5日			
游戏聚会	Game Party	ETC	Midway Games
11月6日			
阿加莎·克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie：And Then There Were None	AVG	TAC
坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	ACT	Activision
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	RPG	Game Factory
乐高星战 完美传奇	LEGO Star Wars：The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
我的语言教练	My Word Coach	ETC	Ubisoft
Showtime冠军拳击	Showtime Championship Boxing	SPG	DSI
11月12日			
劲速狂飙	Cruis'n	RAC	Midway Games
海绵宝宝 亚特兰蒂斯	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	ACT	THQ
11月13日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	FPS	EA
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
模拟宠物 猫咪2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 狗狗2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 马驹2	Petz Horsez 2	SLG	Ubisoft
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
雷曼 疯狂兔子2	Rayman Raving Rabbids 2	ACT	Ubisoft
★灵魂能力 传说	Soulcalibur Legends	ACT	NBGI
星际迷航 征服	Star Trek：Conquest	SLG	Bethesda
11月15日			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
11月22日			
★马里奥&索尼克 AT 北京奥林匹克	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	SPG	任天堂
龙刃	ドラゴンブレイド	ACT	D3 Publisher
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
火影忍者疾风传 激斗忍者大战！EX2	NARUTO ナルト疾风传 激斗忍者大战！EX2	FTG	TAKARA TOMY
12月1日			
Wii Fit	Wii Fit	ETC	任天堂
12月6日			
末路英雄	NO MORE HEROES	ACT	MMV
12月13日			
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENI
★梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	ACT	SEGA
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂

PS3

10月29日			
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater–National	RAC	THQ
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
10月30日			
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月1日			
G1骑师4 2007	ジーワンジョッキー4 2007	SLG	KOEI
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
11月6日			
乐高星战 完美传奇	LEGO Star Wars: The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
11月11日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 偿还	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
11月20日			
上古卷轴IV 颤栗孤岛	Elder Scrolls IV: The Shivering Isles	RPG	Bethesda
历史频道 太平洋之战	History Channel: Battle For the Pacific	ACT	Activision
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch: Dead Men	ACT	Eidos
化解危机4	Time Crisis 4	STG	NBGI
神秘海域 黄金国的秘宝	Uncharted: Drake's Fortune	AVG	SCE
11月22日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
11月23日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
11月27日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
12月4日			
炽天使2二战秘密任务	Blazing Angels 2: Secret Missions of WW II	SLG	Ubisoft
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月11日			
半条命2橙色合集	Half-Life 2: The Orange Box	FPS	EA
12月13日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月21日			
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年2月发售预定			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM

XBOX360

10月29日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar: The Last Airbender	ACT	THQ
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater–National	RAC	THQ
10月30日			
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
国际象棋大师 学习的艺术	Chessmaster: Grandmaster Edition	TAB	Ubisoft
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
时空飞梭	TimeShift	FPS	Vivendi Games
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
宝贝万岁 动物聚会	Viva Pinata: Party Animals	ETC	Microsoft
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
11月6日			
坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	ACT	Activision
极度恐慌	F.E.A.R. Files	FPS	Sierra
乐高星战 完美传奇	LEGO Star Wars: The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
Scene It?	Scene It?	ETC	Microsoft
11月11日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	RAG	KONAMI
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 偿还	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ
11月19日			
美国陆军 真实战士	America's Army: True Soldiers	STG	Ubisoft
12月6日			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

11月1日			
汉检 新彻底汉字脑+常用汉字辞典	汉检 新とことん汉字脑+常用汉字辞典	ETC	IE Institute
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
11月8日			
马里奥聚会DS	マリオパーティーDS	ETC	任天堂
家庭医学 DS食材健康训练	家庭の医学 DSで锻える食材健康トレーニング	ETC	Rocket Company
11月15日			
和史努比一起上英语课	スヌーピーといっしょにDS英语レッスン	ETC	学研Index
烹饪妈妈2	クッキングママ2	ETC	TAITO
迷宫探险家 邪神的领域	ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域	RPG	HUDSON
游戏厅CX有野的挑战书	ゲームセンターCX 有野の挑战状	ETC	NBGI
家庭棒球场DS	プロ野球 ファミスタDS	SPG	NBGI
11月22日			
流星洛克人2狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	RPG	CAPCOM
流星洛克人2狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	RPG	CAPCOM
幼犬音乐频道 遍地流行	ワンタメ ミュージックチャンネル どこでもスタイル	RAG	CAPCOM
龙卷风	トルネード	ACT	SUCCESS
★勇者斗恶龙IV 被引导者	ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
高圆寺女子足球队2	高圆寺女子サッカー2	SLG	Starfish–SD
古代王者恐龙王 七块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	TAB	SEGA
兽神演武DS	兽神演武DS	RPG	Maxtra Games
11月29日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
游戏王世界冠军杯2008	王デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ2008	TAB	KONAMI
降魔灵符传伊津奈 贰	降魔灵符传イヅナ 贰	RPG	SUCCESS
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と悪魔の箱	AVG	LEVEL–5
12月6日			
无罪传说	テイルズ オブ イノセンス	RPG	NBGI
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
12月20日			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月3日			
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO

PSP

11月6日			
★寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月8日			
大众高尔夫球场Vol.4	みんなのGOLF场Vol.4	SPG	SCE
11月13日			
荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	FPS	EA
11月15日			
不能饶恕你	アナタヲユルサナイ	AVG	AQ Interactive
迷宫探险家 盟约之扉	ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	RPG	HUDSON
11月22日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
11月29日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
魔界战记DISGAEA开始通信对战了	魔界战记ディスガイア通信对战はじめました	RPG	日本一
12月6日			
迷宫创造者 编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	Global A
大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLFポータブル2	SPG	SCE
12月20日			
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
12月27日			
星海传说1首次出发	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING
2008年3月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	ACT	SCE


来自塞伯坦的战士们
经典模型特辑
TRANS FORMERS
模型大全2007
COLLECTION 2007
送 金刚原声音乐集
TRANS FORMERS
模型大全2007
超值定价
16.8元
上市热卖中!
2007年变形金刚模型全收录
变新变酷变强!
变形金刚迷收藏珍品